PlayStation

CAPCOM

じゅげむBOOKS
glaphical series

BIOHAZARD 2
PROLOGUE OF TERRORS

まだ見ぬ恐怖…

一足早くお届けします

バイオハザードグッズ
プレゼント

このゲームには
暴力シーンや
グロテスクな表現が
含まれています。

福田信之・保坂和広
CB's PROJECT 著

メディアファクトリー

©CAPCOM CO.,LTD. 1998
[illegible] Computer Entertainment Inc.

www.residentevillive.ru

BIOHAZARD2

prologue of terrors

2 恐怖の総和
8 Character File
12 Raccoon File
14 Weapon File
20 Monster File

32 Hazard Column 1: Movie Like Horror GameとしてのBioHazard
48 Hazard Column 2: コメディと化すホラー映画
56 Hazard Column 3: SF HORRORとしてのBIOHAZARD

33 Another BioHazard
34 Roots of Horror
42 Horror Movies
49 Roots of BIOHAZARD

58 「バイオハザード」の恐怖はここからはじまった「スウィートホーム」
60 BIOHAZARD Goods Collection
62 インデックス&参考文献リスト

in Raccoon City

シティを囲む森林地帯とアークレイ山地。そこで凶悪な猟奇的殺人事件が多発するようになってから、すでに2ヶ月以上の時間が流れていた。人々の間では、奇妙な獣を見ただとか、先月死んだはずの人間が歩いているのを見ただとか、妙な噂がささやき交わされる。ラクーン市警察の特殊部隊S.T.A.R.S.が事件解明を目指し調査していると発表されているが、口さがない人物は期待しても無駄だという。噂のひとつは、すでにS.T.A.R.S.はほぼすべてのメンバーがラクーンフォレストの奥にある無人の館へ調査に向かい、みな消息を絶っているというものだ。S.T.A.R.S.はすでに壊滅したといってもいい状態にあり、事件を解決する能力などこれっぽっちも残っていないのだ……と。

人々は不安を抱えたままだったが、平和な町に住みなれていたため、まだどこか楽観的だった。きっと、そのうち事件が解決されるに違いない。漠然とそんな風に考えている者が多かった。

……だがそんな希望的観測は、運命のその日、脆くも崩れ去った……

BIOHAZARD 2

…何だ？

バカな　急所だぞ？

ここは危険だ　一緒に警察へ行くぞ

野郎　いきなり噛み付きやがった！

introduction

配属初日というのに、派手な大遅刻をしてラクーン市警本部へと向かうレオン。だが、その行く手には想像もしなかった悪夢が待っていた。立ちはだかる死者の群れ。血肉を求め、ゆっくりとした足取りながらも確実に襲いくる。それは、まさしく恐怖そのもの。

まずは恐怖そのものを体感することから始まる

恐怖の総和

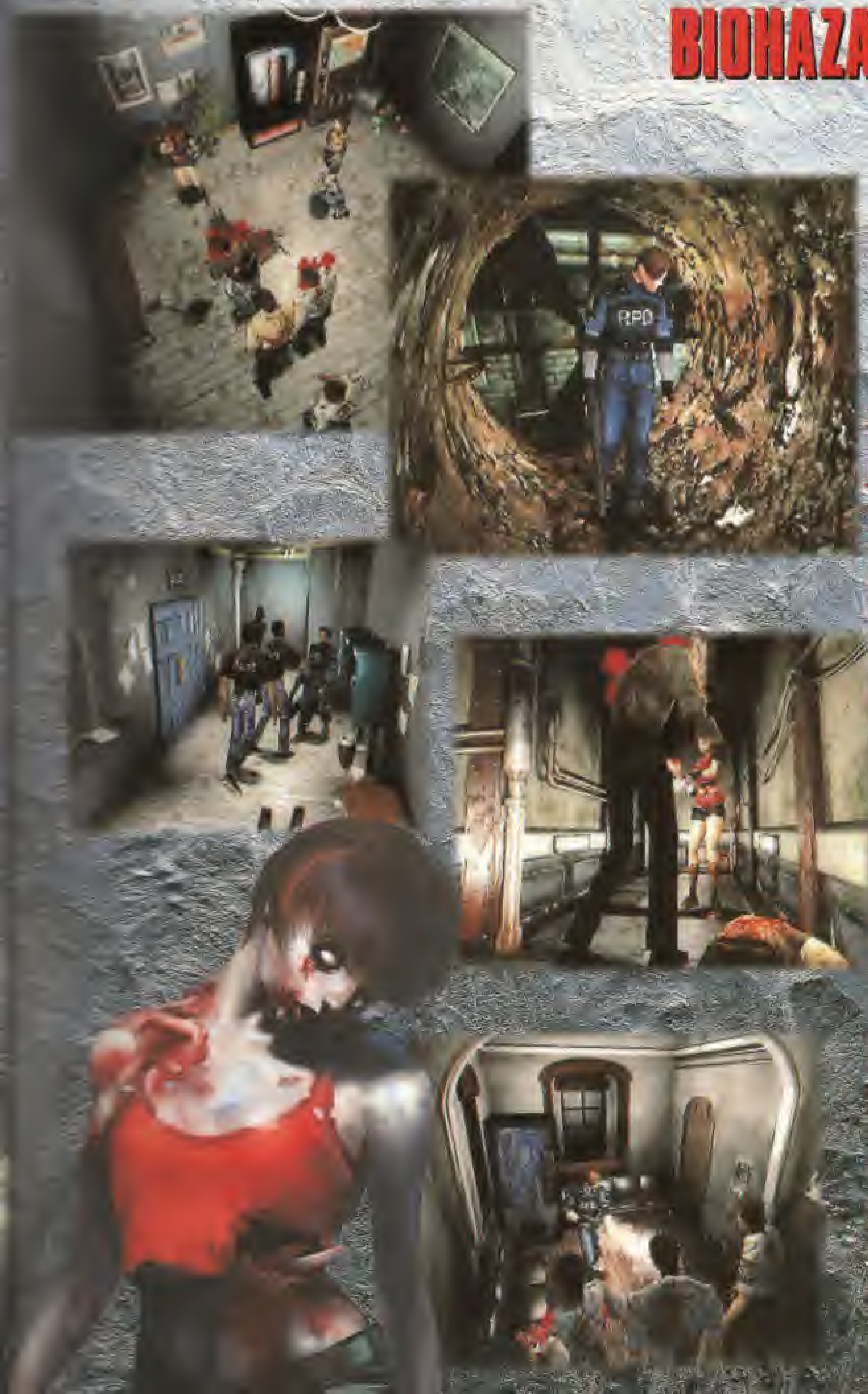
www residentevillive ru

SURVIVAL

サバイバル

BIOHAZARD 2

襲いくるものたち



HORROR……身体的恐怖

ふたつの恐怖

いわゆる「ホラー」とは、身体的な痛みをともなう恐怖であり、スプラッタ的なものが中心にある。「テラー」の精神的な恐怖とは、自分がどんどん追いつめられていくような、よくいう「真綿で首を絞められる」ような恐怖のこと。レオンはそんなふたつの恐怖を次々に味わうことになる。

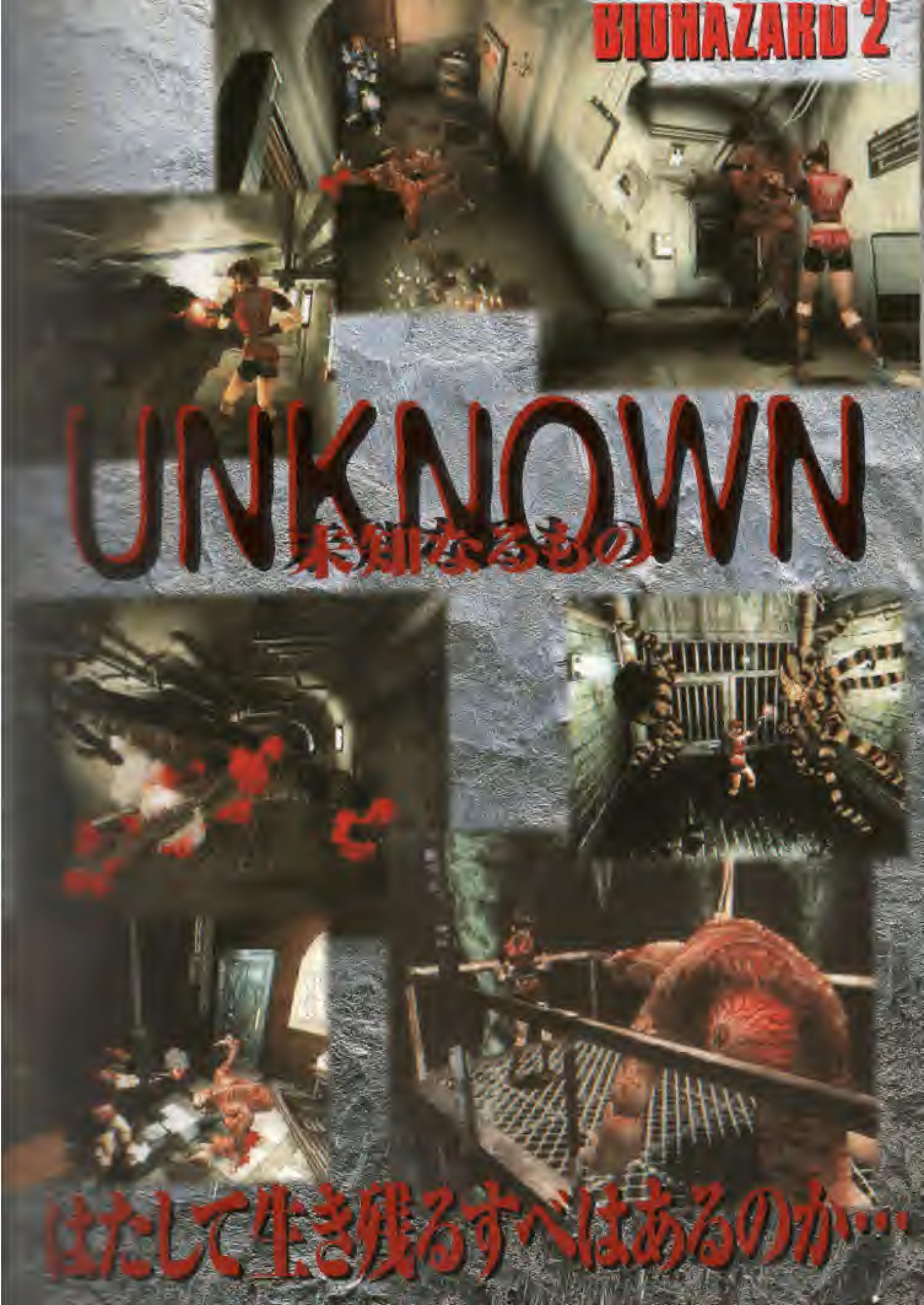
TERROR……精神的恐怖

COMMERCIAL FILM OF BIOHAZARD 2

「バイオハザード2」がコマーシャル・フィルムとして映像化された。それも「バイオ」が強く影響を受けた映画『ゾンビ3部作』を監督したジョージ・A・ロメロの手によって、なんと映画「ゾンビ」と同額という破格の制作費をかけて作られた30秒間のフィルム。TV-CMや一部の映画館でも見ることができるという。ファンなら見逃せないハズだ。

●[illegible]

●[illegible]


BIOHAZARD 2
UNKNOWN
未知なるもの
はたして生き残るすべはあるのか…

Character File

ここに紹介する人物たちは、かろうじて死こそまぬがれたものの、迫りくる死者の群れに囲まれ重大な危機に直面しているのだ。

事件にまきこまれた人々

Leon S. Kennedy
レオン・S・ケネディー

ラクーン市警察に配属が決まったばかりの新米刑事。初日から派手な遅刻となりそうだ。まあ、ここまできたらいつ行っても変わりはしない。ゆっくりと食事を平らげて、署を出る前に連絡を入れておこうと受話器を取った……。しかし、呼び出し音が鳴れども鳴れども、一向に誰も出ない。一抹の不安を感じたものの、レオンは受話器を置いた。深く考えず家を出ると、レオンは愛車に乗ってラクーン・シティへと向かった。街を悪夢が襲っているなどとはつゆ知らず……。

DATA	
HEIGHT	178cm
WEIGHT	70.2kg
AGE	21
BLOOD TYPE	A

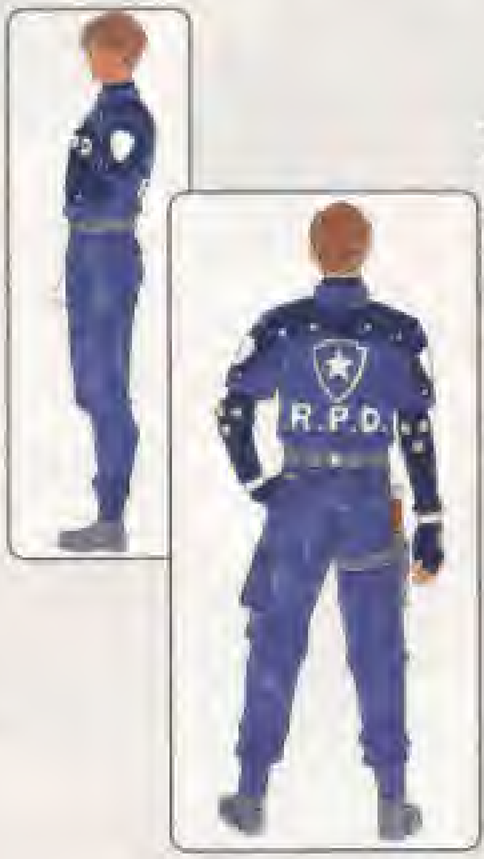
迫りくる恐怖

生死を賭けた戦い

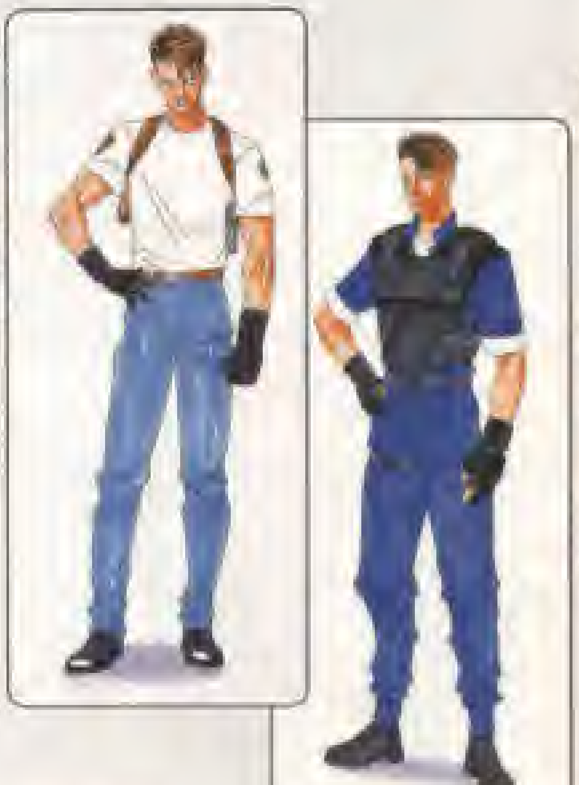
[illegible]一歩は[illegible]を[illegible]っていた。[illegible]レオンも、[illegible]た。やがて、そ[illegible]「[illegible]」[illegible]音[illegible]か[illegible]にする[illegible]ヘッド[illegible]レオンは[illegible]ヘッドライ[illegible]ような[illegible]まっすり[illegible]シャツ[illegible]いるよう[illegible]の初日[illegible]を起こ[illegible]レオンは[illegible]を起こす[illegible]「大丈夫か?」[illegible]こそ[illegible]に寄った[illegible]になって[illegible]じられない。服装は薄汚れ、あちこちが血でどす黒く汚れている。「どうかしたのか？ なにかあった？」レオンは、肩を揺して顔を伸ばす……その瞬間、激痛が走った。倒れていた女が上体を起こしたかと思うと、レオンの腕に食いついていた。振り払ってあとずさる。青黒く変色し、よだれのように血を垂らしながら歯をむく女の顔が目の前にあった。食いつかれた腕は肉が[illegible]大量に血が[illegible]ている。女は立ち上がり、近づいてくる。レオンは、前にこんな感じのホラー映画を見たことがあることを思い出した。なぜかはわからないが、自分は今身を守らなければこいつに食い殺される。レオンは女に体当たりをすると、[illegible]駆け出した。が、その足が止まる。前方から、ゆらゆらと動く人影が近づいてきつつあった。近づいてくるものが倒れていた女性と同類であることは疑いようもなかった。そう、レオンはすでに生死を賭けた戦いの真っただ中に放り込まれていたのだ。

初期設定画に見るレオン

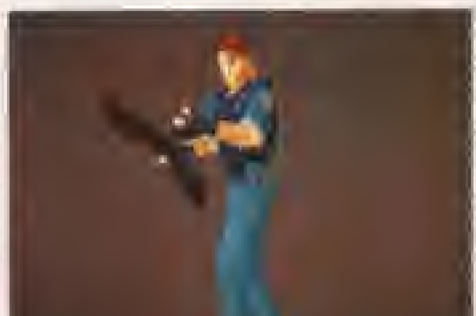
レオンのデザインに関しては、特に前作のクリスとの違いという点に注意して見てみると、キャラクターの立場や性格的な違いまでがデザインに反映されていることがわかる。レオンもクリスも、同じラクーン市警察に所属しているが、クリスは市警所属の特殊部隊S.T.A.R.S.の一員。レオンは単なるいち警官のしかも新米であり、クリスの体に馴染んだ行動的な服に比べてどこか野暮ったい制服姿になっている。まだ真新しいラクーン市警察のパトロール制服は、胸の防弾パットが目立つブルー基調のデザインで、格好よりは機能性を優先させている。さて、前作ではクリア後のお楽しみだった「着替え」モード、今作でもまた用意されているのだろうか？ 用意されているとしたら、クレアも含めどのような服装になるのか楽しみなところ。



◀すでに最終的なCGにする前の段階まできている状態。CGですっかり描かれた制服に比べると、ややラフな感じでレオンも着こなしているように見える。それでも、デザイン的にはほぼ完成といってもいい。

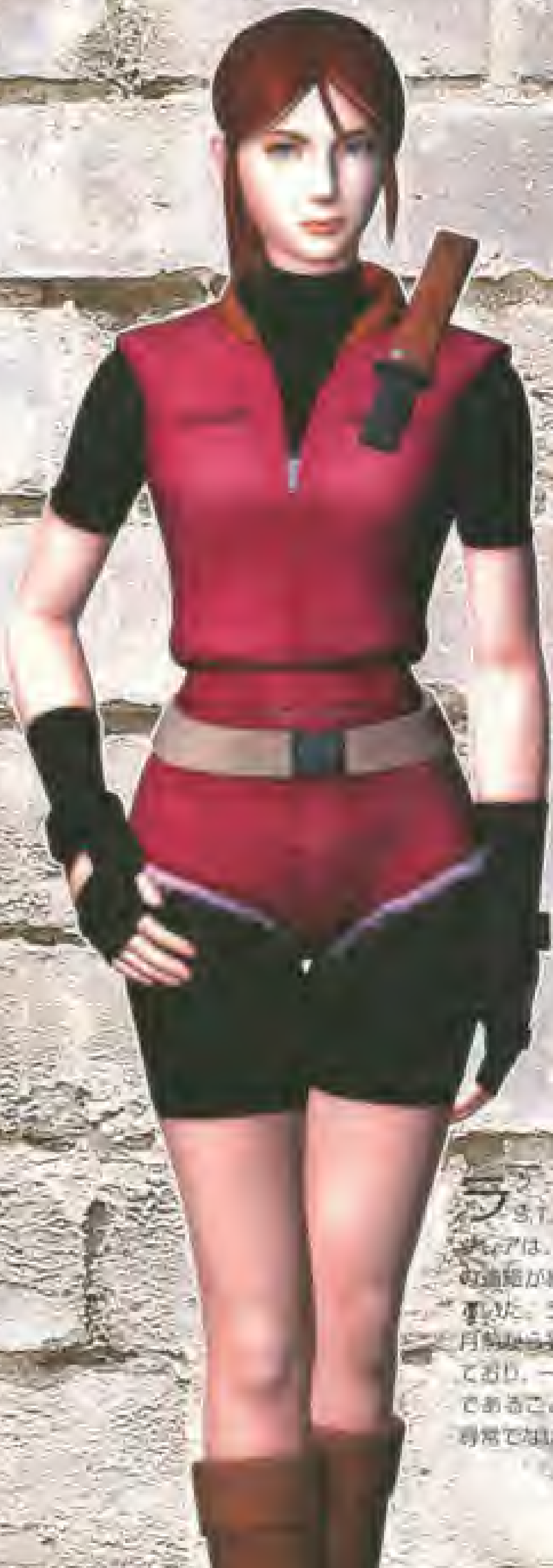


▶こちらはクリスに近い雰囲気で描かれていた初期段階のレオン。制服のデザインも警官というよりはS.T.A.R.S.など特殊部隊のものに近く、より実戦的。また、制服を着ないラフな姿で行動するといった設定もされていたことがわかる。服装も新人警官の緊張感漂う若者というよりは、場慣れた雰囲気が感じられる。



◀この写真は、レオンの完成前段階ポリゴンキャラクター。現在の完成バージョンに近い印象だが、細かい部分がいくつか異なっていることがわかる。よく見比べてみると、完成バージョンに至るまでにどういったポイントに手が加えられていったかがわかるだろう。

www.residentevillive.ru



Claire
クレア・レッドフィールド
Redfield

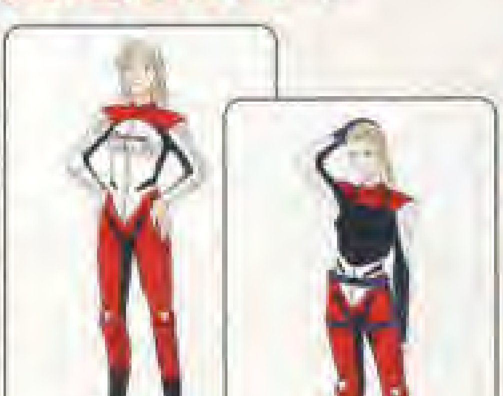
ラクーン市警察特殊部隊S.T.A.R.S.に所属する兄を持つクレアは、2ヵ月もの間兄クリスからの連絡が絶えていることを気に病んでいた。ラクーン・シティでは、数ヶ月前から猟奇的な殺人事件が多発しており、一向に解決していない。多数であることもわかるのだが、どこか尋常でない感じが残った。シティになにか異変が起こっているのだろうか？ クレアは背筋が凍るような悪寒とともに、胸騒ぎを感じた。なにか起こっているのだとしたら、それは兄の失踪となんらかのつながりがあるに違いない。根拠はなにひとつなかったが、胸の内ではすでに確信に近いものになっていた。折りしも、午後の日差しも分厚い雲に遮られ辺りは闇の帳のように暗く覆っている。クレアは急いで身支度を済ませると、愛用のバイクにまたがりラクーン・シティへと向かった。

DATA

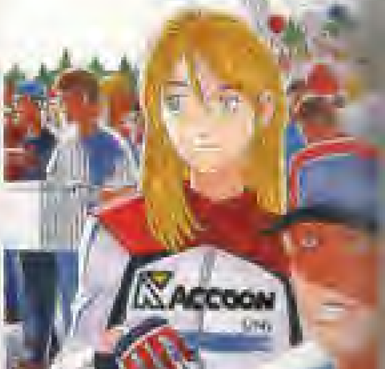
HEIGHT	169cm
WEIGHT	52.4kg
AGE	19
BLOOD TYPE	O

初期設定画に見るクレア

初期のデザインでもっとも目を引くのは、やはり髪の毛をさらりと自然に流しているところだろう。全身をぴっちりとしたライダースーツに包んでいるところは、バイク好きでアクティブな性格をより強く感じさせる。髪をまとめ、服装も身軽な感じになった現行デザインは、初期よりもやや大人びた感じに見える。



▶ライダースーツに身を包んだ全身ショット。右側の髪をまとめているクレアは、やや現行デザインに近い感じになっている。



▲クレアは初期の頃、エルザという名前だった。バイクで市警察ビルのドアに突っ込んでいった登場シーンも考えられていたようだ。

レオン編

どこかミステリアスな雰囲気を漂わせている、中国系アメリカ人女性エイダ。レオンは、警察ビルの中でこの女性と出会うことになる。エイダは、恋人のジョンを2ヶ月前のラクーン森林地帯における猟奇事件で行方不明になり、探しにきたのだという。しかし、洋館を調査したS.T.A.R.S.メンバーにジョンという人物は存在しない。S.T.A.R.S.以外にも行方不明となった人間は多いが……。どこか釈然としない気持ちを抱きつつも、レオンはエイダと協力して先へと進むことにした。この女性は、ラクーン・シティを襲うこの事件の鍵をにぎっているのかもしれない。

Ada Wong
エイダ・ウォン

DATA AGE 年齢不詳
BLOOD TYPE AB

クレア編

まだ幼いといっていい少女シェリーは、両親の愛を十分に得られなかったことが影響し、ひどく寂しがりな子供だった。少女の両親はラクーン市郊外にあるアンブレラ社の薬品工場で働いていた。そのため、幼い少女を家に残し仕事をすることが多く、食事も少女ひとりでしなければならないことが多かった。孤独によって警戒心が強くなった少女は人見知りな性格だったが、かえってそれが幸いした。ラクーン・シティに異変が起こり始めた時、彼女は周囲の異常さにすぐ気づき、身を隠したのだ。やがて街中がパニック状態となり、市警察もゾンビの対応で混乱している時に市警察ビルに逃げ込んだ。そして、物陰に隠れた彼女はひたすら嵐が過ぎ去るのを待ち続けていた。そんなシェリーの前にあらわれたのが、クレアだった。ひどく怯えていた少女には、クレアですら恐ろしい化け物のように見えたに違いない。呼び止めるクレアを目にもくれず、シェリーは全力で逃げ出した。果たしてクレアはシェリーの警戒を解くことができるのだろうか……。

Sherry Birkin
シェリー・バーキン

DATA AGE 12
BLOOD TYPE O

Raccoon File

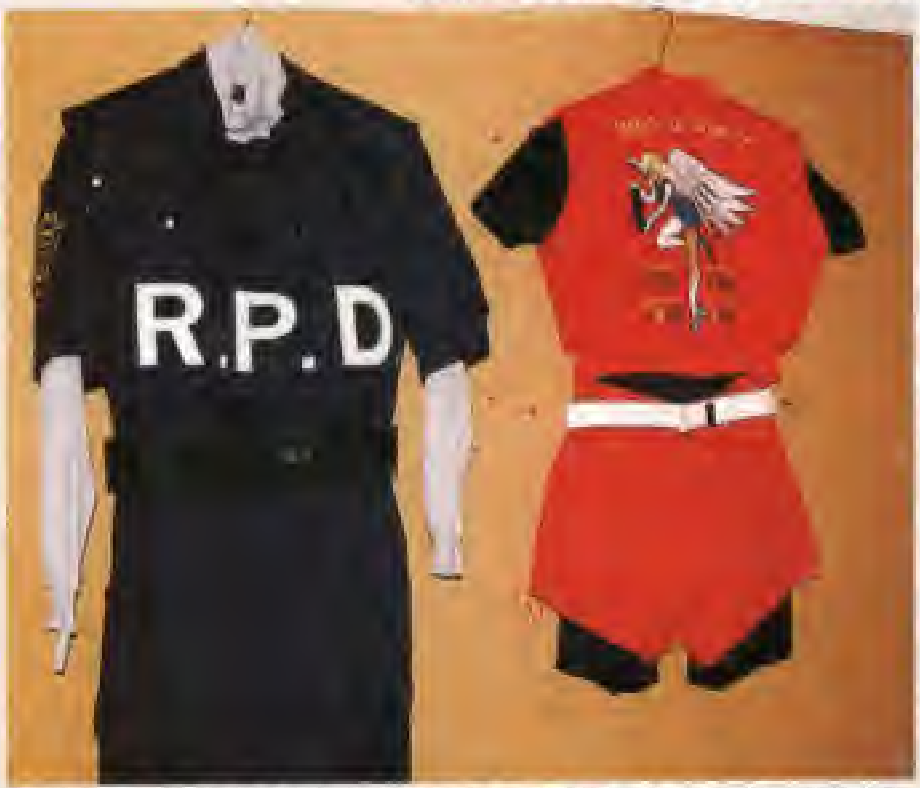
Raccoon Police Department
ラクーン市警察

ラクーン・シティは、アークレイ山地や森林地帯ラクーンフォレストを擁するアメリカの地方都市。他のアメリカ地方都市同様、かつては保安官が町に君臨していた。やがて現在の法体制が確立され州警察、郡警察の元にラクーン市警察が創設したが、もともと平和なこの町に警察組織以上の力を持つものはいなかった。署長ですら、警察組織の一部に組み込まれているようなものだった。もっとも、市警察が目に見えて腐敗しているといったことも無く、一見すると町は平和に見えた。そんな日常に歪みが見え始めたのが、2ヶ月と少し前のこと。山地やラクーンフォレストで行方不明になる者が続出し、いく人かが無残な死体となって発見されたのだ。市警察ではこれを凶悪な連続猟奇犯罪と断定し捜査に乗り出した。しかも、捜査が始まって一週間とたたぬ間に事件は市警察の特殊部隊S.T.A.R.S.の管轄下に移される。一般市民にはなにひとつ説明もないまま、S.T.A.R.S.による調査が開始された。ヘリは深い森の奥にある、誰も住まないはずの洋館へと向かう。しかし、洋館に到着したS.T.A.R.S.ブラヴォーチームからの連絡は急に途絶え、残ったアルファチームも救助と捜索を目的に後に続く。S.T.A.R.S.及び市警察が公式に発表しているのはここまでだ。洋館でなにがあったのか、そして生存者がいるのかどうかすら、正式には発表されていない。市警察スポークスマンは隠された事実を調査すると表明しているが、2ヶ月が過ぎた今も、新しい情報は得られないという。そして、第2の事件が始まった……。

CONSPIRACY
署に巣食う陰謀

前作をも含めた物語全体に、大きな
を落としているのがこのラクーン市
察内部に深く入り込んでいる陰謀。
かに、市警察自体が表立って腐敗
姿を見せているわけではないのだ
根深いところで闇のようにどす黒
まりが息づいている。森林地帯の
で起こった出来事の顛末を知る者に
は、市警内の陰謀についても一部を
ることになったのかも知れない。果
たしてそんな人物がいるのかどうか
そして町に帰りつけたのかどうかも
からない。洋館事件から2ヶ月経っ
今になって町を襲うこの事件は、果
して前事件と同じ陰謀に端を発して
るものなのだろうか……。

R.P.D. in CM FILM



▲レオンの制服は、どちらかといえば初期設定画の警官服に近いラフな感じの服になっている。クレアの方は、女優もキャラクターに似た女性ということで、衣装デザインもかなりゲームそっくりなものが用意された。

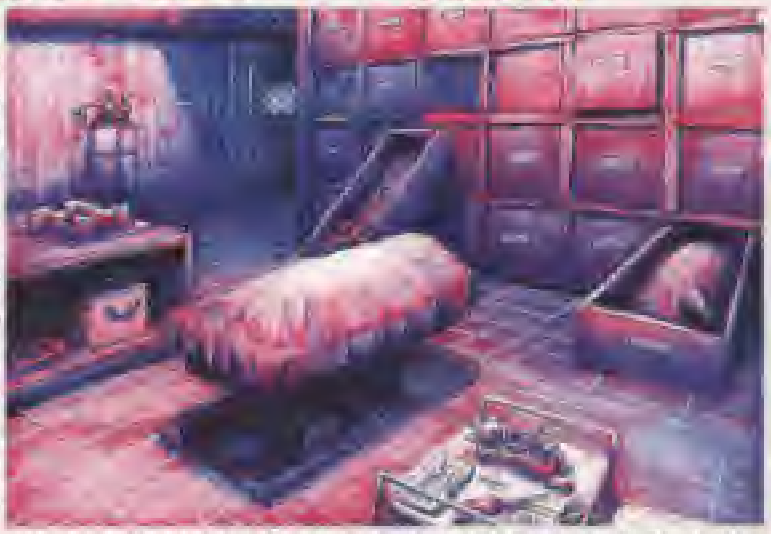
ブラッド・レンフロ演する
レオン着用のユニフォーム

ラクーン市警察は、ジョージ・A・ロ
ロ監督によるコマーシャルフィル
中にも再現されている。ゾンビたち
警察本部ビルを襲撃し、パトカーが
発炎上している。さて、左に掲載
写真は、そのコマーシャルフィルム
実際に使用されたレオンとクレアの
装。レオンを演じたのは、今ブラッ
ピットやレオナルド・ディカプリオと並
んで若手のホープとされているブラッ
ド・レンフロ。クレア役の女優はオー
ィションによって選ばれたエイドリア
ン・フランスで、クレアのキャラクター
に近いイメージが重視された。衣装は
やはり、ゲームのデザインを基調とし
ている。

[illegible]ーディングオーズカット」に同期[illegible]は公開されていなかったが、[illegible]に謎ムービーが流れる。[illegible]へとやってきたレオン[illegible]アと出会うというもの。そ[illegible]ふたりは、弊害の[illegible]巻き込まれてはく

初期設定画に見るラクーン警察署

これまで雑誌では、戦いの舞台となる市警察本部内の設定も公開された。右のイラストはその内の一枚で、警察本部内の死体置き場を描いたもの。町中の人々がゾンビと化し、もちろん警察本部内の同僚たちもみなゾンビになっていた。死体置き場にはもちろんたくさんの死体があるはずだが、その死体たちはどうなるのだろう。やはり、ゾンビとなって襲いかかってくるのだろうか。イラストに描かれた中央のベッドに横たわる死体がどう動くかなど、想像するだに怖い状況。実際に死体置き場にたどり着いたとしても、ベッドには近づきたくない気もするのだが。



▲死体の入っている巨大な引き出しが、なぜかすっぽりと抜け出している。誰かが引き出しておいたのか、それとも中の死体が動き出して出てきたものなのだろうか――。部屋全体が赤いのは血の色なのかも――

Special Tactics And Rescue Service

S.T.A.R.S.とは

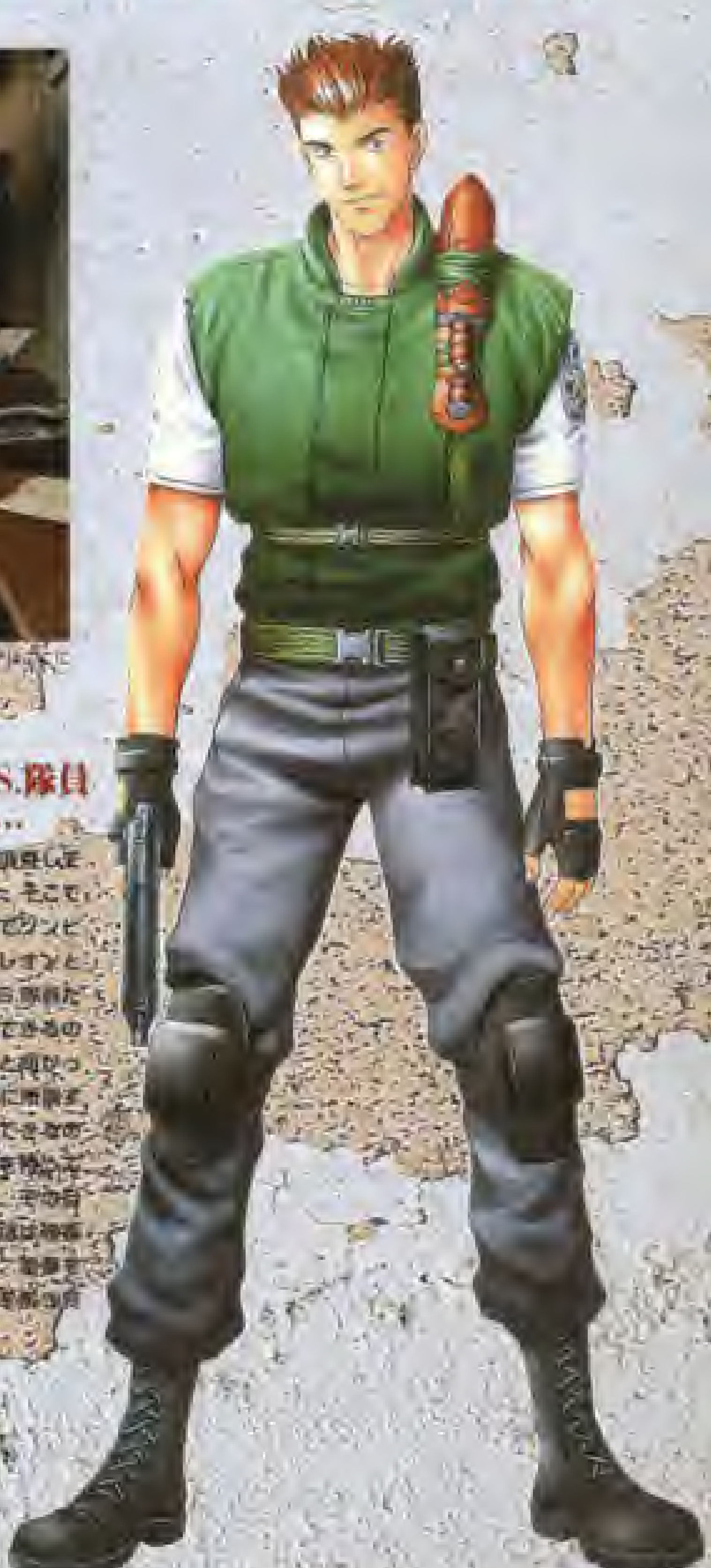
[illegible]の頭文字[illegible]は、ラクーン[illegible]特殊部隊、凶[illegible]に対処する目的[illegible]年前の1996年[illegible]ロサンゼルス市警察[illegible]S.W.A.T.（Special[illegible]）に近いも[illegible]機動性にも[illegible]ニューヨー[illegible]Emergency[illegible]部隊であ[illegible]体小[illegible]大都市の[illegible]S.T.A.R.S.の組[illegible]アルファ、[illegible]で構成される。

▲ラクーン市警察本部には、S.T.A.R.S.隊員たちの使った部屋もある。やがてレオンやクレアはここにたどり着くことになるが、そこにはもちろん隊員たちの姿はない。

[illegible]そのモンスター一体はひとつでいた。そこに[illegible]には、[illegible]

はたしてS.T.A.R.S.隊員たちの運命は…

ラクーンフォレストの事件を調査していたS.T.A.R.S.の隊員たちは、そこでなにと出会ったのか。シティでゾンビたちに襲われることになったレオンとクレアは、果たしてS.T.A.R.S.隊員たちの行方を突き止めることはできるのだろうか。クレアは、[illegible]へと向かったS.T.A.R.S.アルファチームに所属する兄クリスと再会することができるのだろうか。クリスはある目的を持って[illegible]を抱いていたのだが、その目的は達成されたのだろうか。謎は謎を[illegible]。[illegible]を終わらせる[illegible]、S.T.A.R.S.の[illegible]えた時に語られるはずだ。



Weapon File

大幅にバリエーション豊富になった武器。制作スタッフのこだわりの感じられるラインナップなのだ

パーツの組み合わせも重要なファクターとなる

今作では、武器にパーツの概念が加わり、それを組み合わせることによってパワーアップさせるなどといった応用が可能となっている。組み合わせの例としては、レオン専用ハンドガン「H&K VP70」にパーツをつけることによって「H&K VP70バースト」となり、一回の攻撃で3点バースト射撃が可能となる。マグナム銃「デザートイーグル50AE」にパーツをつけることで銃身が長くなり、マグナムの威力がさらに上がるといった具合。こうしたパーツの組み合わせは基本的には歓迎すべきものなので、パーツを発見したら対応する銃に組み合わせた方がいい。また、銃に組み合わせるものといえば前作同様弾丸がある。9mmパラベラムこと「ハンドガンの弾」はレオンの「VP70」もしくはクレアの「ブローニングHP」のみに装填できる。他にもサブマシンガン用「DOT380」など銃に対応した弾丸が決まっているので注意が必要だ。なお、ここに紹介した以外の武器もゲーム中には登場する。

Weapon File Part 1 : Common Weap

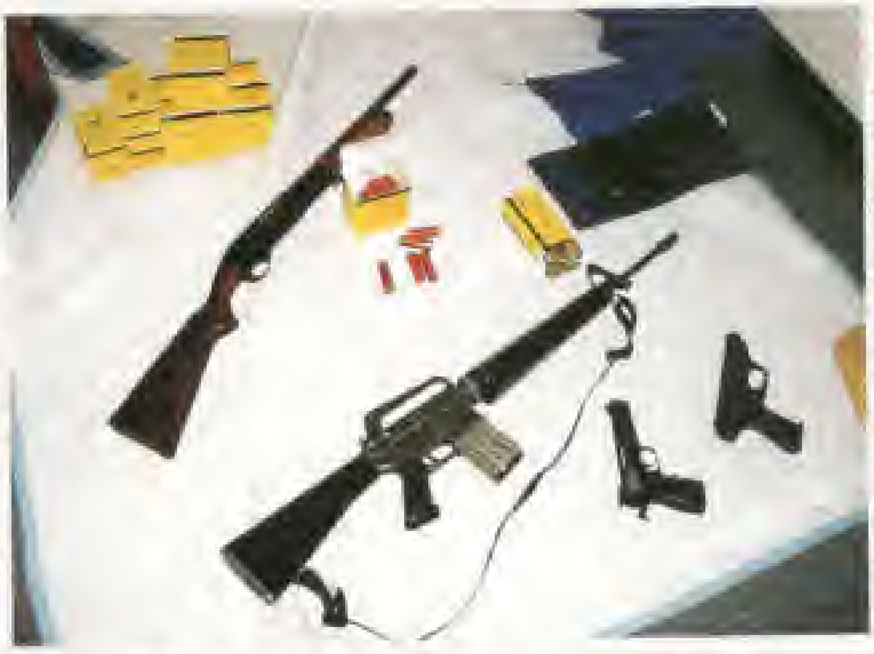
レオン・クレア共通武器

ランドールM12

カスタム・ナイフの創始者ともいわれる伝説的なナイフ職人、W.D.ランドール（RANDALL）の名を冠したワイルドウエスト社製のナイフ。皮製のシース（鞘）に入れて持ち歩くタイプのサバイバルナイフで、M12は西部開拓時代のボーイナイフをアレンジしたモデル

MAC11

イングラムと呼ばれるのが一般的なサブマシンガン。ミリタリーアーマメント社製。DOT380弾を使用する。映画では「007/ムーンレイカー」でジェイムス・ボンドの宿敵ジョーズが使ったり、「ニューヨーク1997」でスコープをつけたものが使用された。



CMに登場する銃

ジョージ・A・ロメロのディレクションによる
イオハザード2」コマーシャルフィルムにも
然ながらゲーム同様の銃器が使われてい
左上はM870ショットガン、右下には
トイーグルとVP70がある。中央にある
ゲームには登場しないM-16アサルトラ
ル。ベトナム戦争時に米軍で正式採用
が、作動不良が多く「グリーン・ベレー」
映画でもその様子が描かれた。その後改
れたA2タイプが現在も米軍など多くの
で採用され、S.T.A.R.S.でも正式採
ている（前作のナイフはこの銃剣）。ちなみ
M-16アサルトライフルは、ベトナム映画
でも「ランボー」「コマンドー」など数多くの
画に登場しており、目にする機会は多い。

File Part.2

for Leon Exclusive Use

レオン専用武器

レオンの拳銃

レオンの通常使用拳銃は、ドイツのヘッケラー&コック(H&K)社製VP70。プラスチック部品を多用したため安っぽく感じられたせいもあり、あまり人気がなく現在は生産されていない。H&K社の9mmパラベラム銃としては現在P7が主流であり、そのライバルとされるのが前作の通常拳銃だったベレッタM92F。VP70がラクーン市警察正式採用銃とは考えにくくレオン個人の所有物と思われるが、ストックホルダーを装着することでバースト射撃が可能となる革新的構造を持っている。

ショットガン

1発撃つ度にジャコンとスライドさせるポンプアクションが絵になるため、映画でもよく使われるショットガン。前作から続けて登場となるレミントンM870の他にも、ウィンチェスター、スパス、イサカなど人気のあるショットガンは多い。ショットガンが印象的な映画といえば「マッドマックス」があるが、こちらはレミントンとは異なり横に2連の銃身で中折れ式。2発撃つ度に弾を込めるタイプ。一般にある銃ではないので、マッドマックスショットガンとしてモデルガンも作られている。

H&K VP70

[illegible]に、[illegible]社の[illegible][illegible]をモデルで、VPは[illegible]の略で「[illegible]」の意味。[illegible]装着させるストックホルダー[illegible]専用で[illegible]だったのが、[illegible]「[illegible]」を意味する[illegible]VP70[illegible]として発[illegible]、[illegible]で[illegible]登場した。

DATA/
口径 9mm×19 弾薬 9mmパラベラム
全長 204mm 全幅 [illegible]
重量 820g(未装填) 装弾数 18発

レミントンM870ブルドッグ

ショットガン、レミントンM870は比較的広く使われているショットガンだが、バリエーションも多く、ゲーム中の銃もカスタマイズしたもの。グリップ部をストレートフォアグリップにし携帯性を高めているが、銃身が短いためややパワーが弱い。ワシントンD.C.メトロポリタンポリスの特殊部隊S.W.A.T.でもレミントンM870は正式採用されている。

DATA/
口径 12番ゲージ 全長 [illegible]
重量 [illegible] 装弾数 5発
弾薬 12ゲージショットシェル

H&K VP70バースト

[illegible]プラスチック製ストックホ[illegible]装着した VP70。ストックホル[illegible]システム[illegible]しており、[illegible]を[illegible]で3連射するマ[illegible]となった[illegible]。3連射にか[illegible]0.2[illegible]で、反動で[illegible]できる[illegible]も[illegible]になりにくい。また[illegible]に[illegible]にくい。

VP70の[illegible]がある[illegible]バースト射撃の[illegible]ように、[illegible]ることで[illegible]になり[illegible]という[illegible]もあった。

レミントンM1100

セミオートマチック構造のショットガン。ブローバック機構により空薬莢が自動排出されるため、ポンプアクションの必要がなくすばやい連射が可能となっている。M870に比べ銃身が長くなっているため、パワーも強力。ゲーム中では、M870にショットガン用パーツを組み合わせることでM1100相当の能力を持たせることができるようになる。

DATA/口径 12番ゲージ 全長 [illegible]
銃身 [illegible]mm 全幅 [illegible]mm
重量 [illegible]g 装弾数 [illegible]
弾薬 12ゲージショットシェル

銃器用語解説

ヘッケラー&コック

西ドイツの名門銃器メーカー、通称H&Kと略される。モーゼル社を辞めた2人の人物によって、武器生産が解禁になった1950年に創立。初期はライフルを製造していたが、やがてHK4で拳銃を作り始め、P9、VP70、P7などの名銃を送り出した。他に、MP5サブマシンガン、HK33アサルトライフルなど。

9mmパラベラム

今作のVP70やブローニングHP、前作のベレッタM92Fなどで使用する弾丸。オートマチック・ハンドガンやサブマシンガンでもっともよく使われる弾丸でもある。旧式の9mmショートや、9mmポリス・カートといった弾丸に比べるとパラベラムがもっとも威力が強いため好まれている。

バースト射撃

1回トリガーを引くことで連射することをバースト射撃という。VP70はストックホルダーを装着することでバースト射撃が可能となる機構だが、ベレッタM93Rは銃単体にバースト射撃切り替え機能がある。映画では「ロボコップ」で出てくるベレッタM93Rオート9のバースト射撃映像が印象的。

www.residentevillive.ru

大型ハンドガン

前作のコルトパイソンに対応する、通常装備拳銃よりも強力なハンドガンがデザートイーグルだ。最強のハンドガンとして知られた50口径マグナムの破壊力は、ハンドキャノンとすら呼ばれることもうなずかせる。また、デザートイーグルはガスオペレート方式を採用することで信頼性を高め、従来のマグナムといえばリボルバー拳銃という図式を崩した存在でもある。それまで最強とされていた44マグナムを超える圧倒的な破壊力と、命中精度や安定性といった基本性能の高さが評価されている。

特殊装備

レオン用の特殊装備として現在明らかになっているのは、火炎放射器のみ。火炎放射器自体は前作でもアンブレラ社製のものが登場しているが、今回登場するものは[illegible]。火炎放射器が使われる映画といえば「エイリアン2」がまず思い浮かぶ。今作ともにこの映画のものがモデルとなっている。映画ではウィンチェスターM1200とトンプソンサブマシンガンをベースに作られたステージガンとカバーで貼り合わせて使っていた。そういうのがゲームでもできたらいいのだが。

デザートイーグル50A.E.

イスラエルのIMI社が1986年に発表した軍用の大型ハンドガン。ステンレス製のシャーシのため、悪条件下でも高い信頼性を保つ。50口径のデザートイーグルはあまり見ないが、357マグナムのデザートイーグルは映画「コマンドー」のシュワルツェネッガーや、「イヤー・オブ・ザ・ドラゴン」のミッキー・ロークが使っているのを見ることができる。

DATA/口径 50AEマグナム
全長 [illegible]mm
装弾数 7発+1
発売 [illegible]
重量 2040g

デザートイーグル50A.E.10インチ

デザートイーグルの銃身を10インチの長いものに交換したもの。携帯性は低くなるが、命中精度、破壊力ともに上昇する。実銃でも同じように銃身を交換できるが、エアガンでもワンタッチで銃身を取り外し交換できるものが発売されている。映画「レッド・ヒート」では、デザートイーグルの銃身を伸ばしてワルサーP38風に改造した銃が登場する。

DATA
口径 50AEマグナム
全長 ???mm
装弾数 7発+1
発売 [illegible]
重量 ???g

FLAME THROWER 火炎放射器

銃の部品など、色々なものを組み合わせて作ったハンドメイドモデルだが、実際の完成度は満足できるものになっている。他の装備品に比べて強力なパワーを持っているが、火炎の到達距離は短く、簡単には使いこなせない。外見は前作の火炎放射器に似ており、映画「エイリアン2」のラスト近くでリプリーの使う火炎放射器がモデルになっているようだ。

DATA
全長 ???m
重量 ????g
発売 ——

銃器用語解説

マグナム弾

言葉自体は「大きな瓶」を意味し、弾薬の量が多い弾丸のを指す。.357、.44、.50AEの3種類の大きさがあるが、メーカーごとに基準があり、同一口径のものがすべて同じ弾薬を使えるわけではない。弾薬が多いほど銃にかかる負荷も大きくなるため、口径の大きなものは一般的に信頼性が低くなる。

ガスオペレート

デザートイーグルが採用しているオートマチック銃弾システム。スライド機構を発射時の燃焼ガス圧力によって動かしているため、多くのオートマチック銃の発射反動よりも跳ね上がりが少なく故障も起こしにくくなっている。オートマチック銃は、リボルバーに比べて機械的な作動部分が多く、故障しやすい。

[illegible]

バレル長ともいう。基本的に長い方が[illegible]、有効射程、破壊力ともに上昇する。[illegible]しては単純に重くなることと、長くて[illegible]くくなること。戦場以外で早撃ちが[illegible]な状況はまずないだろうが、銃身が[illegible]抜き打ちがしにくい。場合に応じて[illegible]さを使い分けるというわけだ。

[illegible] The Part 3

for Clair Exclusive Use

クレア専用武器

クレアの武装について

[illegible]クレア[illegible]ートランチ[illegible]によっては大きな効果が得られるが使いこなすにはある程度慣れが必要になってくるだろう。レオンの装備と比較すると、拳銃は装弾数以外大きな違いはないが、マグナム銃、ショットガンといった扱いが容易でしかもパワーのある武器がないのは不利といえる。グレネードランチャーはパワーこそあるものの多種の弾丸を使い分けることが難しい。

兄、クリスとの比較

[illegible]3種の弾[illegible]アイテ[illegible]ネードなど[illegible]器が有効なものならいいのだが、でなければ明らかにされていない他の武器次第か。ブローニングの9mmパラベラムでは能力的に中盤以降弱いだろうし、グレネードは弾数と弾丸の使い分けに不安要素が多い。クレアは前作のジルのように正規の訓練を受けた人間ではないし、あまり多くの武器を使いこなせないのももっともではあるが……。

ブローニングHP

ベルギーFN社(Fabrique Nationale)製の大型拳銃。ジョン・M・ブローニングが考案した最初のモデルからすでに約70年の年月が流れているが、基本構造がよく、改良型も開発されているため現在も高く評価されている。クリスの使うものは最新型マーク3モデルで、プロが好んで使う。映画では「ボディガード」でケビン・コスナーが使っていた。

DATA/
口径 [illegible]
全長 200mm
装弾数 13発
弾薬 9mmパラベラム
重量 [illegible](未装填時)

M79グレネードランチャー

前作同様、女性キャラクター専用装備となるグレネードランチャー。前作ではゲームオリジナルデザインの銃だったが、今回はベトナム戦争時に使用されたものを採用している。同時にライフルなどを使用できないため、現在はライフルの銃身の下に装着するM203が主流となっている。なお映画では「コマンドー」「スカーフェイス」など多くの作品に登場。

DATA/
口径 40mm
弾薬 40mm[illegible]カートリッジなど
全長 [illegible]mm
装弾数 単発(中折れ式) 未装填重量 [illegible]

スパークショット

[illegible]そこに強力な電撃[illegible]ガンと違い相手に[illegible]でも電撃[illegible]る。バッテリー[illegible]、人間を[illegible]パワーを持っている。[illegible]といったモデルは[illegible]、どちらかといえば[illegible]ることになる。

DATA/
全長 ???mm
重量 ???g
全高 ???mm

ボウガン

ピストルクロスボウは[illegible]に[illegible]が[illegible]されているが、やはり連射はできない。また[illegible]も[illegible]ていないので、必要となるタイミングを見計らって[illegible]必要がある。

イギリスのバーネット社製ピストルクロスボウ。近代射撃技術を取り入れデザインしたもので、競技などに使われる。軽く扱いやすい上、生物に対しては拳銃よりも効果的な場合がある。クロスボウの登場する映画は多くはない。「おかしなおかしな訪問者」でジャン・レノが使うが特に活躍はしない。今ならば「ランボー」などで使われたのが印象深いが。

ステージガン

[illegible]、必ずしも実銃ではな[illegible]「エイリアン2」[illegible]ウィンチェスター[illegible]トンプソンサブ[illegible]を組み合わせカバーで覆った[illegible]ハン・ソロの持つ[illegible]したもの。

グレネード

単語自体は「榴弾」と訳される。手榴弾は「ハンドグレネード」となる。炸裂し広範囲に被害を与える兵器で、爆発の火力よりは飛び散る破片や子弾によって相手の戦闘能力を奪うことを主眼とすることが多い。銃で撃ち出すことにより、400mくらいの射程を得られるようにしたのがグレネードガン。

グレネードガン

M79のように、グレネード弾を撃ち出す銃をこう呼ぶ。ベトナム戦争で対アンブッシュ(待ち伏せ)兵器として使われたが、同時にライフルを持つことができないため護身用に拳銃を携帯しなければならなかった。こうした不便さを補うために、ライフルに取り付けるランチャーが発達することになった。

M203

現在のグレネードランチャーにおける主流兵器。米軍の制式アサルトライフルM-16の銃身に取り付けられ、ポンプアクションで装填し発射する。単発で再装填の面ではM79以上に差がないが、ライフル主体で考えれば単純に火力が増すという点で重宝された。H&KのHK79も同様のグレネードランチャー。

Weapon File Part.4 :Formerly Arms
前作での装備

コンバットナイフ
（M9銃剣ネット）

S.T.A.R.S.制式アサルトライフルM16A2の銃剣だが、サバイバルナイフとしても十分に使える。映画で爆弾の解体に使われることが多いが、実際には危険過ぎてそんなことには使えない。S.T.A.R.S.では、他にもアルマー4×4という多目的ナイフが支給されている。

コルトパイソン

映画などにもよく登場し、愛好者の多いリボルバーマグナム。バリーの個人所有物で、S.T.A.R.S.制式ではない。このモデルは.357マグナム口径で、.44マグナムに比べ信頼性が高い。ゲームには、バリー自身が持つものと、クリスあるいはジルが手に入れる2丁が登場する。

グレネードガン

S.T.A.R.S.は戦闘部隊ではないため、グレネードガン自体は制式に採用していない。この銃は火器担当のジョセフが調達してきたもので他に3丁あり、どれも少しずつ型が異なる。これは、SACOディフェンス社の新製品プロトタイプだからで、フォレストが携行していた。

ロケットランチャー

4連装のロケットランチャー。ラクーン警察の押収品で、出所や形式など一切が謎に包まれている。バリーが持ち出してきたものだが、それを知っていたのはブラッドのみだった。映画「コマンドー」でシュワルツェネッガーが使ったロケットランチャーを思わせるデザイン。

ベレッタM92F

イタリアのベレッタ社製大型ハンドガン。米軍でも正式採用されており、9mmパラベラム銃ではもっとも好まれているもののひとつ。複列弾倉を納めるグリップは太く、女性には扱いにくい。映画にもよく登場し、「ダイ・ハード」や「男たちの挽歌」などで活躍している。

ショットガン
（レミントンM870）

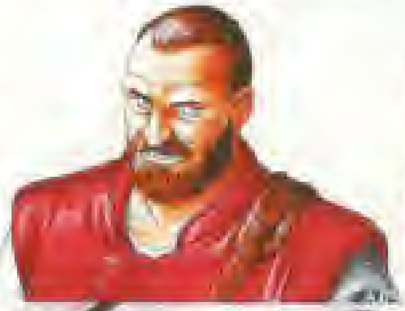
アメリカで警察として広く使われているショットガンのひとつ。もっともそのバリエーションは多彩で、ゲームに登場するものはいわば「バイオカスタム」とでもいうべきもの。実銃としては、ストックの種類から装弾数の違いまで、実に多様な種類が作られているのだ。

火炎放射器

アンブレラ社が独自に開発したもので、化学薬品を燃料とし強力な燃焼力を持つ。これは「実験動物」が脱走するなどの有事に備えて用意されたもので、一般に公開されることは想定されていない。一般的な火炎放射器のように大きな燃料タンクなどを必要としない優れたもの。

銃器好きなバリー

S.T.A.R.S.の部屋のとある机を調べると銃器マニアらしいというメッセージが表示されるように、バリーは筋金入りの銃器マニア。制式武器でない武器にはほぼバリーが絡んでいる。装備品まで趣味を反映させていたらしいが、周知のことなので大目に見られていた。



銃器用語解説

ユンファ撃ち

これは俗語だが、ベレッタM92Fを両手に持って派手に撃ちまくることを一部でこう呼んでいる。元ネタはチョウ・ユンファ主演の香港ノワール映画「男たちの挽歌」シリーズで、装弾数を無視して跳びながら撃ちまくる姿は強烈なインパクトだった。クエンティン・タランティーノも影響を受けたという。

リボルバー

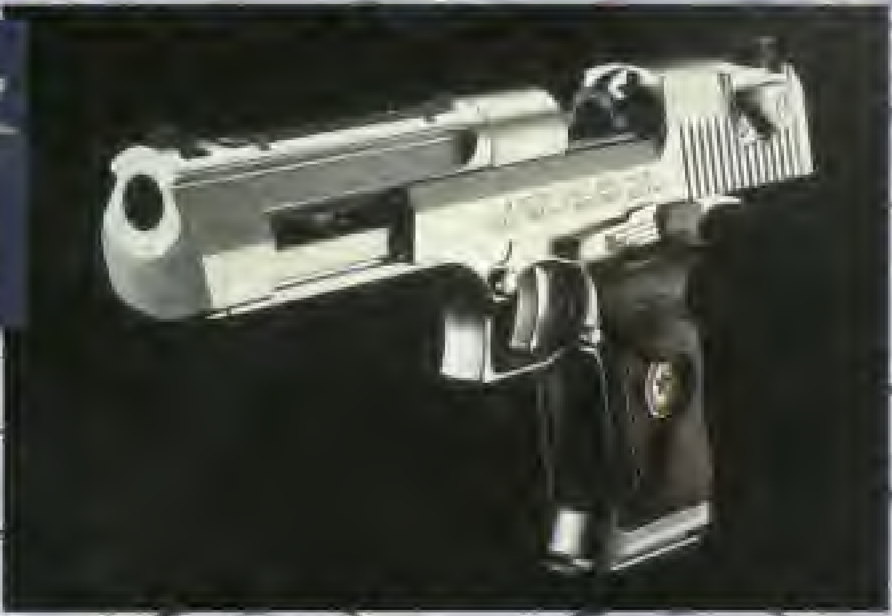
回転する円筒型の弾倉に弾を込め、1発撃つごとに弾倉を回転させるタイプの銃。オートマチックに比べ単純な機械構造のため信頼性が高いが、装弾数は少ない。引き金を引くだけで撃てる「ダブルアクション」と撃鉄を起こす必要がある「シングルアクション」の2種類がある。

オートマチック

トリガーを引くだけで弾丸の発射、排莢、再装填を自動的に行う銃。自動化部分が多く構造が複雑なため、故障する確率も高くなる。1回に1発発射する「セミオートマチック」とトリガーを引き続けると撃ち続けられる「フルオートマチック」の2種類に大きく分けることができる。

Weapon File Supplement Model Gun
限定発売モデル

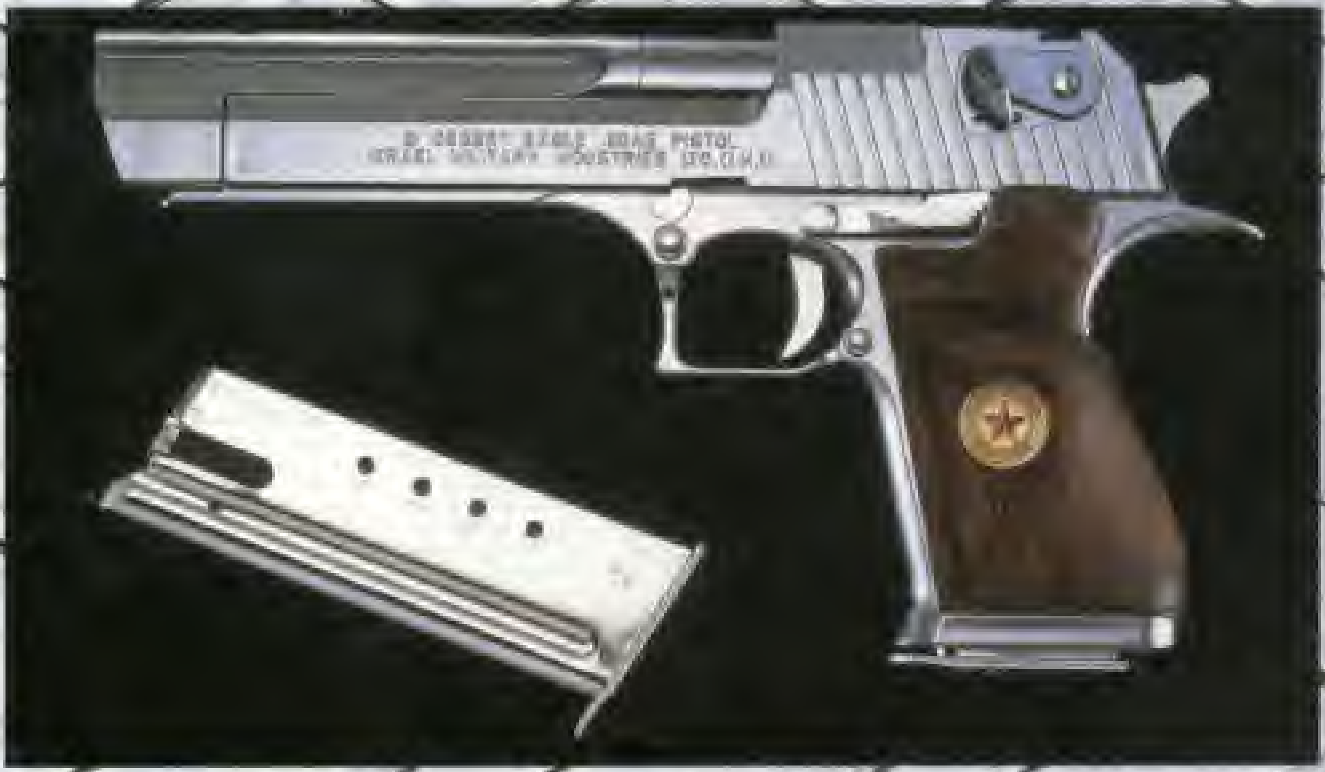
このコーナーの最後に、「バイオハザード2」完成を記念して作られた限定プレミアムモデル「デザートイーグル.50AE"バイオハザード2"モデル」を紹介しよう。1月29日に発売予定のこのガスガンを発売するのは、国内トイガンメーカーでは早い時期からデザートイーグルをモデルアップし、これまで高い評価を得ながら造り続けてきた東京マルイ。実銃のブローバック機構を再現し、グリップは木の手触りの心地よいウッドタイプ仕様、銃本体はシルバータイプ。グリップにはR.P.D.ラクーン市警察のゴールドメダリオンがついているところがこの限定モデルの特徴。R.P.D.オリジナルピンズ2個が付属する。なお、このモデルは限定商品なので完売次第販売終了になってしまうとのこと。なお、東京マルイではこのモデルの他にもデザートイーグル各種をはじめ、前作で活躍したベレッタM92F、コルトパイソンなども発売している。



DATA

形式	ガス	全長	271mm
重量	1095g	装弾数	15発+1
塗装	シャドーステンレス		
スライド	ブローバック仕様		

※可変ホップアップシステム搭載



トイガンの楽しみ

トイガンは、エアガンとモデルガンの大きくふたつに分けることができる。モデルガンはただの模型だが、エアガンはBB弾などを実際に発射できる。ここに紹介した限定モデルもエアガンになる。エアガンの方が必ずしもいいというわけではなく、モデルガンは危険がない分本物に近づけたデザインにできるなどの楽しみがある。どちらを買うにしても、なによりも重要なのはマナー。人に向けるなどの行為は絶対に禁止だ。

ブローバック

オートマチック銃の排莢および再装填動作の形式。銃の上部が自動的にスライドする動作を指し、トイガンではグレードの高いモデルでなければこの機構を再現することは難しい。ブローバック動作があるとないとでは臨場感に大きな違いがあり、できれば安いものよりもきちんと再現されているものがいい。

グリップ

銃の「握り」の部分のこと。銃が手に馴染むかどうかはこの部分次第といってもいい。実銃もトイガンもグリップのパーツを付け替えられるようになっており、木製、プラスチック、アイボリー、ラバーなど好みの素材に変更できる。ガンマニアのこだわりのあらわれる部分なのだ。

BB弾

エアガン、ガスガンで発射できる弾丸。一般的に直径6mm程度のプラスチック球で、カラーリングされていたり、夜光塗料が塗られていたりする。最近は、リサイクル資材によるエコロジーBB弾なども発売されている。BB弾は薬莢に入れる必要がないのでたくさん装填でき、連射できる場合も多い。

銃器マニア

警察や自衛隊などにもかなり多いといわれている銃器マニア。入隊理由も「銃を撃ちたかったから」という人が多いのも事実なのだ。そんな彼らがエアガンを撃ち合う「サバイバルゲーム」は確かに危険なものだが、心ある銃器マニアはきちんとマナーを守って遊んでいるのだ。

Monster File

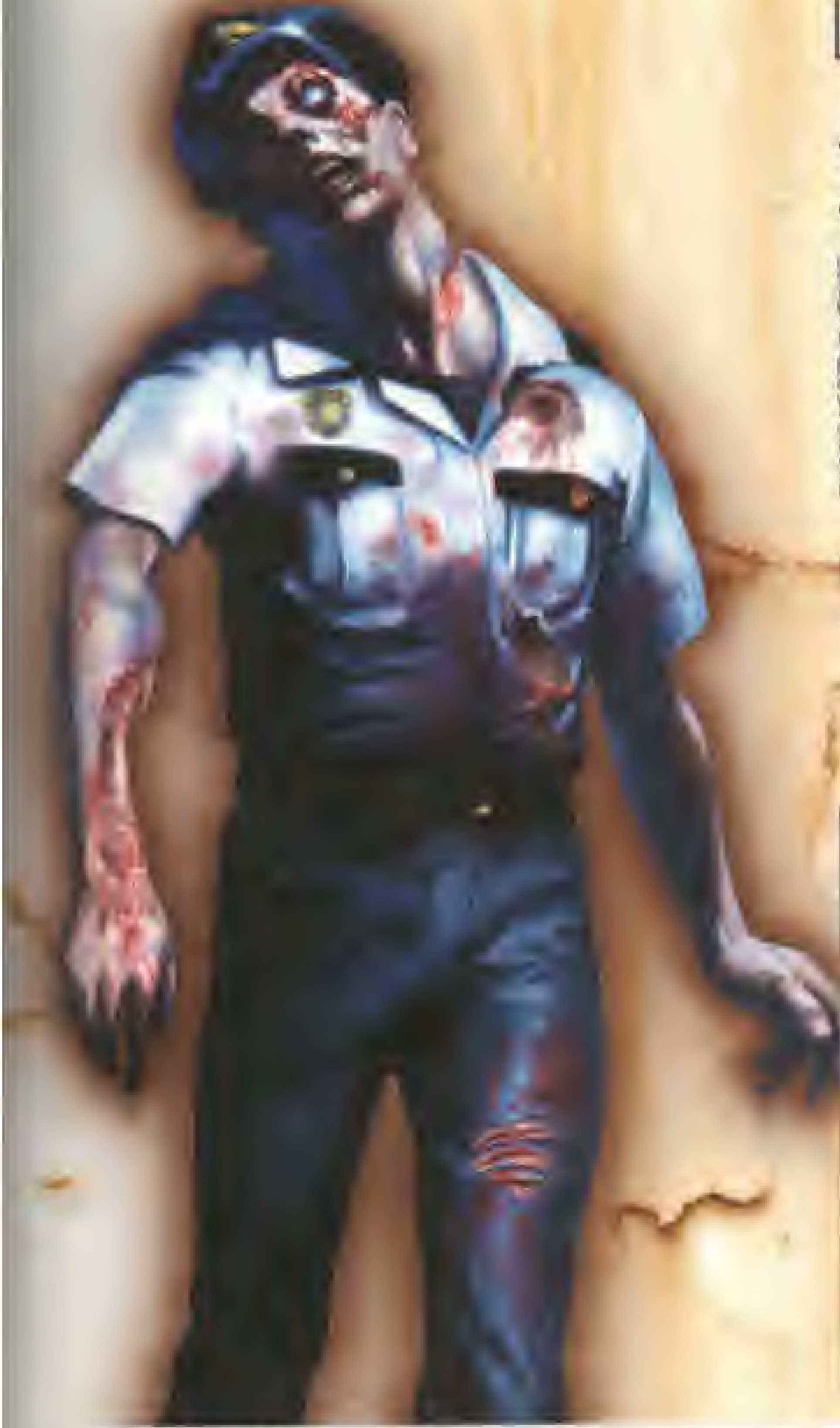
バイオハザードに登場する数々のモンスター、それらの設定、そしてモンスターをより深く理解するための資料をファイリングしておいた。研究者集団アンブレラが開発した細菌、新細胞により生まれたモンスターは、街にあふれるゾンビに始まり、生態系が狂ったため現れた生物、はては生体兵器まで前作「バイオハザード」に比べ、数、種類ともに格段に増えている。このファイルはそれらモンスターを知り、そして退治する際に役に立ってくれるはずだ。さらに追加資料として、それぞれのファイル内にある"ROOTS？"という囲みの中に、バイオハザードに登場するモンスターとしてだけではなく、映画や小説、事件といった資料より調べだしたモンスター解説や、モンスターという"恐怖"をさらにリアルに感じるための、さらには世界を広げるために見ておきたい、知っておきたい映画や資料を付け加えておいた。手に入りづらいものも一部あるが機会があればぜひこれら"ROOTS？"内の作品も見てもらいたい。「バイオハザード」の世界が好きな人間なら必ず楽しめる作品ばかりを紹介している。

なお、資料とはいっているが、あくまでも編集部が独自で調査したものであり、開発者サイドからの資料に基づくものでは無いことを付記しておく。「バイオハザード」をプレイしながら、そのルーツとなった映画を想像する。こんな楽しみかたもあると思うのだがみなさまはどうだろうか。

さまよい歩く夜の支配者たち

文中の表記について

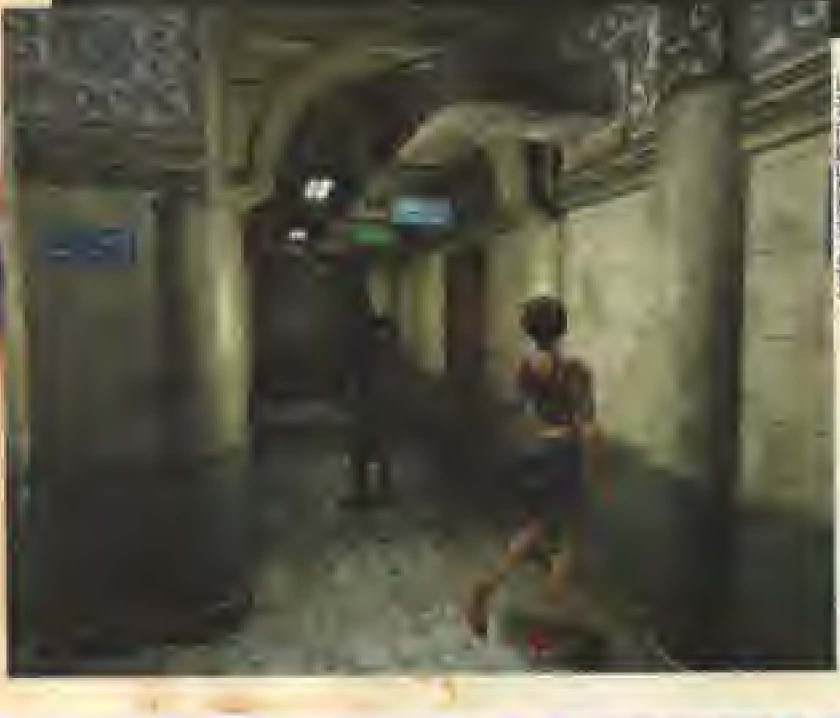
"ROOTS？"内の表記だが、「MOVIE」は映画として公開された作品（海外含む）、「TVDORAMA」はTV映画などの劇場公開されていない作品、「COMIC」は漫画作品、「EVENT」は現実におこった事件となっている。事件と漫画以外はできるだけ日本でビデオが発売されているものをセレクトしているので探そうと思えばビデオ、または資料をさがすことができるだろう。文中でもできるかぎり内容に触れるようにしているが、できることならばビデオをレンタルするなどして自分の目で確かめてもらいたい。



ゾンビ

肉体は滅びへと向かいながらもただ本能のみで生き続けるゾンビ。人であったことすら忘れている彼らを滅することはできるのか。

▶市民を守る警察官もまわりまでもがゾンビに[illegible]。果たして署内に生き残った人間はいるのだろうか。



◀警察署内を徘徊する女性のゾンビ。自らの空腹を満たすため、生きているレオンに襲いかかろうとする。

ゾンビの定義

バイオハザードに登場するゾンビは古くから伝承として残るブードゥー系のゾンビとは異なり、ホラー映画「ナイトオブザリビングデッド」に端を発するロメロ系と呼ばれるゾンビである。

ロメロ系ゾンビの特徴としては、「動きが遅い」「倒すには脳を破壊しなくてはならない」などがあり、これに「ゾンビの肉体にある程度のダメージを与えることで倒すことができる」という条件を加えるとバイオハザードゾンビとなるのだ。詳しくp.44を参照のこと。

ナイトオブザリビングデッド

ゾンビ

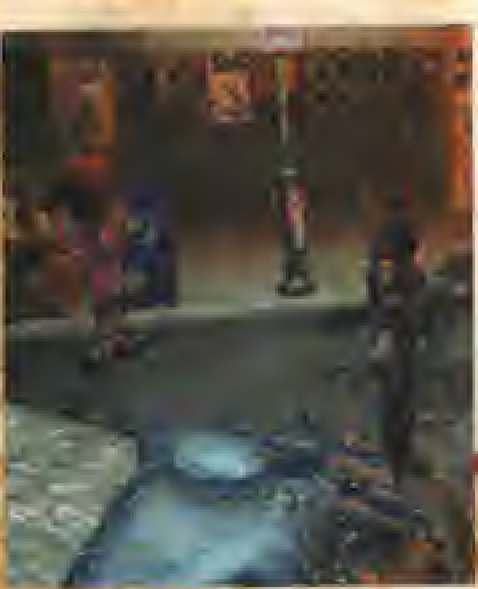
ROOTS?

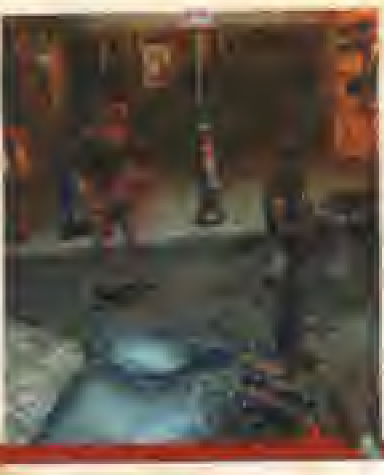
「ゾンビの定義」で述べたとおり、[illegible]などを見ているとこのゾンビのルーツはジョージ・A・ロメロの「ナイトオブザリビングデッド」に始まるZOMBIE TORILOGYのゾンビであると思われる。なお、今回初の登場となった女性ゾンビだが、ルーツとして「バタリアン」シリーズを忘れてはいけない。どの作品にも魅力的な女性ゾンビが登場する。

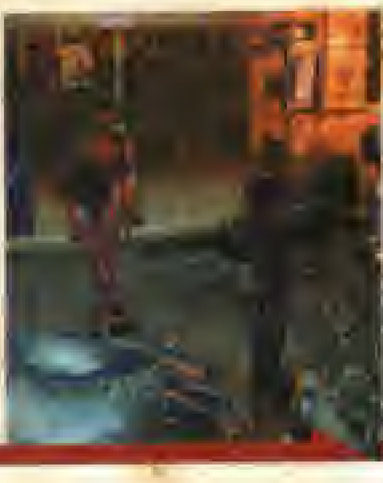
MOVIE　ナイトオブザリビングデッド（68'米）
MOVIE　ゾンビ（78'米）
MOVIE　死霊のえじき（85'米）

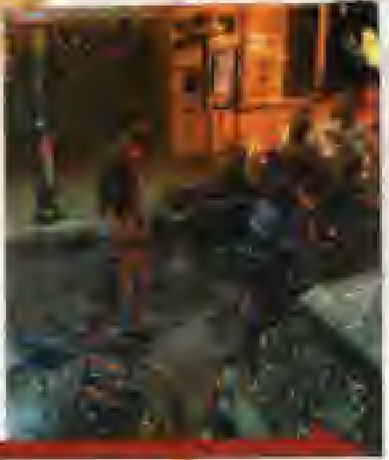
アンブレラ製薬が開発したクレイウィルス（CLAY　VIRUS）の一種、T－ウィルス（ウィルスα型とも呼ばれる）の影響で変異してしまった人間。T－ウィルスの特徴として、生物を昏睡状態におちいれ、本能（特に食欲）を増進させるというものがあり、その結果脳が仮死状態へと陥り、人間を襲うようである。さらに代謝機能が著しく低下し、肉体は腐乱死体を思わせるものになっていく。

なお、理性を失い、本能が増幅されている点から、本能をつかさどると言われる脳の部位、中脳、視床、の機能が異常発達し、それ以外の部分が衰えてしまっていると推測できる。余談だが、動物の食欲は視床下部がつかさどっていると考えられている。そのため視床下部を破壊してしまえばたとえゾンビでも人を襲わなくなるという仮説を立てることができる。









ゾンビの動き ZOMBIE WALK

足を引きずりながらじわじわと近づいてくるゾンビ。その動きは死後硬直のためか非常に遅く、まわりを囲まれでもしない限り、意外と簡単に攻撃を避けることができる。

基本的にゾンビたちは生きているものに向かってまっすぐ向かってくるので、障害物をうまく間にはさめば案外楽に倒すことができる。ちなみに人間に襲いかかる瞬間、スピードがいきなり早くなるので注意が必要である。

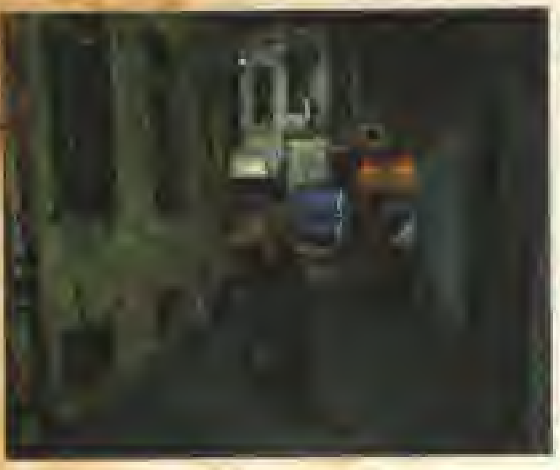
なお、資料的な意味で「ナイトオブザリビングデッド」に登場するゾンビの動きも付け加えておいた。両方を見比べてみると動きの類似点があちらこちらに見られる。

生ける屍の動きを解剖
MOTION OF THE LIVINGDEAD

「バイオハザード」のゾンビは動きが遅い。これは「ナイトオブザリビングデッド」から脈々と続く流れだが、おそらく死体の死後硬直から連想された動きと思われる。

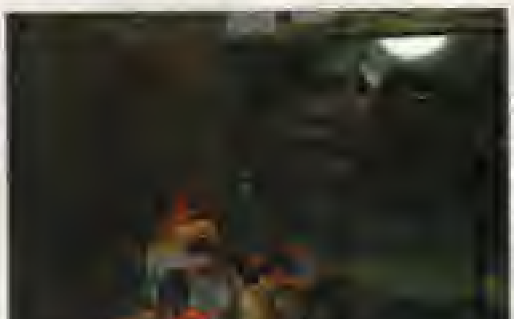
しかし、「バタリアン」（ゾンビ史上もっともすばやいゾンビが登場する！）にて、死体は死後硬直の後一定時間が経つと再び筋肉が柔らかくなるというセリフがある。どちらが正しいとは言わないが、この動きの遅いゾンビの方が風情（？）があると思うのだが、やはりゾンビはのろくて頭が悪くて集団じゃないと驚異でもなんでも無いほうがそれらしいように感じるのである。

ゾンビの攻撃 ATTACK OF THE KILLER ZOMBIE



www.residentevillive.ru

ゾンビの食事 ZOMBIE MICROWAVE MASSACRE



食欲が異常増進してしまったゾンビは生きている人間を殺し、その肉を奪い合うようにむさぼり食べる。その動きに人間らしい理性はまったく感じられない。ただ食欲のみに突き動かされているのだ。

対してこの画像は映画「ゾンビ」の1シーン。こちらもむさぼり食べるその姿に理性は感じられなく、人間というよりも動物に近いイメージである。なお、人数が増えるとやはり肉を奪い合う。

MOVIES

HORROR MOVIE LINKS

NIGHT OF THE LIVING DEAD

▶ゾンビが人間の肉をむさぼり食うシーン。ゾンビ映画にカニバル（人肉食）を組み込んだのもこの作品が最初なのだ。モノクロより恐怖ビデオカセットが発売。

▶街中にあふれるゾンビ、ゾンビ、ゾンビ……。基本は人間の脳でもなんでもないゾンビたち。群れをなすと一変、驚異の存在となる。

ナイトオブザリビングデッド／ゾンビの誕生 生ける屍の夜

NIGHT OF THE LIVING DEAD

1986 米　監督J・R・ブックウォーター

ブードゥー教を基本としたものばかりだったそれまでのゾンビ映画に新しい解釈を加え、現在あるゾンビ映画の基礎をつくった作品。

ある日突然宇宙から謎の放射線が降り注いで死体が動き出し、人間を襲いだすといった話で、主人公たちが逃げ込んだ家でゾンビ軍団との攻防が繰りひろげられる。この映画でなによりもおそろしいのは錯乱し、見境のなくなった人間であり、この構図はこれ以降の「ゾンビ」「死霊のえじき」へと脈々と続く構図となる。

モノクロの映像が恐怖をひきたて、今現在でもゾンビ映画の最高傑作のひとつとされている作品。

ナイトオブザリビングデッド　死霊創世期

NIGHT OF THE LIVING DEAD

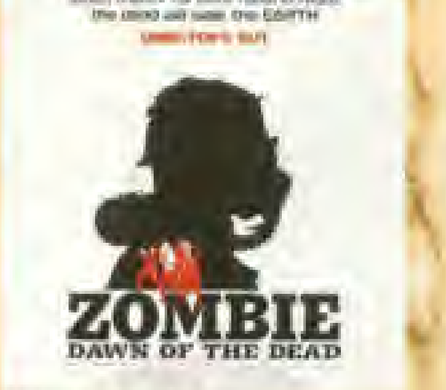
1990 米　監督トム・サビーニ

「ゾンビ」で特殊メイクを担当したメイクアップアーティスト、トム・サビーニがメガホンをとった「ナイトオブザリビングデッド」のリメイク作品。カラー作品となり、結末も変化している。

ゾンビ

ZOMBIE：DAWN OF THE DEAD

1978 米　監督ジョージ・A・ロメロ



When there's no more room in HELL the dead will walk the EARTH
ZOMBIE
DAWN OF THE DEAD

ゾンビ映画の金字塔ともいえる作品がこの「ゾンビ」である。前作「ナイトオブザリビングデッド」のその後を語っており、デパートを舞台に対ゾンビ部隊とゾンビの攻防が繰り広げられる。ここで初めてゾンビは頭部を破壊されるとその機能を停止するという設定が生まれ、これ以降のゾンビ映画に強く影響を与えることになる。ストーリーもそうだが、他にも見るべきところの多い作品。

新・死霊のはらわた

THE DEAD NEXT DOOR：ANOTHER EVIL DEAD

1986 米　監督J・R・ブックウォーター

スプラッターという言葉を世に広めた「死霊のはらわた」シリーズということになっているが、監督、世界設定、配役までまったく別の作品。つながりがあるところは劇中に「死霊のはらわた」のビデオを見ているシーンが登場するところと、責任監督としてブルース・キャンベル（「死霊のはらわた」シリーズの主人公役）が参加しているところぐらいか。なぜかゾンビであふれかえっているアメリカで対ゾンビ部隊スクワットとゾンビ、そしてゾンビを神の使いとし保護しようとする宗教団体の戦いが繰り広げられる謎のストーリーはある意味見どころ。ゾンビは正統派。

バタリアン

THE RETURN OF THE LIVINGDEAD/BATTALION

1985 米　監督ダン・オバノン

原題を見るとわかると思うが「エイリアン」で一躍有名になった、作家のダン・オバノンが「ナイトオブザリビングデッド」のオマージュとして制作した作品。へたをすると人間よりもすばやく、頭を砕こうが手足を千切ろうがいっこうに死なないゾンビはもうロメロゾンビとは別物。ゾンビ映画として見ない方がよいのかもしれないという作品。しかし、その部分さえ気にしなければ救われないエンディングとともに笑って見られる楽しい映画である。この映画のヒットにより以降シリーズ化されることになるが、どの続編にも魅力的な（？）女性ゾンビが登場する。

バタリアン リターンズ

THE RETURN OF THE LIVING DEAD PART Ⅲ

1993 米　監督ブライアン・ユズナ

「バタリアン」シリーズの第3作目で、「ZOMBIO・死霊のしたたり」のブライアン・ユズナが監督をしている作品。これまでのシリーズがどう見てもゾンビ・コメディ作品だったのに対し、本作はなんとラブロマンス・ゾンビというとんでもないものに仕上がっている。主人公が事故により恋人を失い、なんとバタリアンとして蘇生しようとする。しかし、蘇った恋人は次第に心までもバタリアンになっていくのだが……というストーリーで恋人のバタリアンがやけに魅力的に描かれている。

ゾンビコップ

DEAD HEAT

1988 米　監督マーク・ゴールドブラット

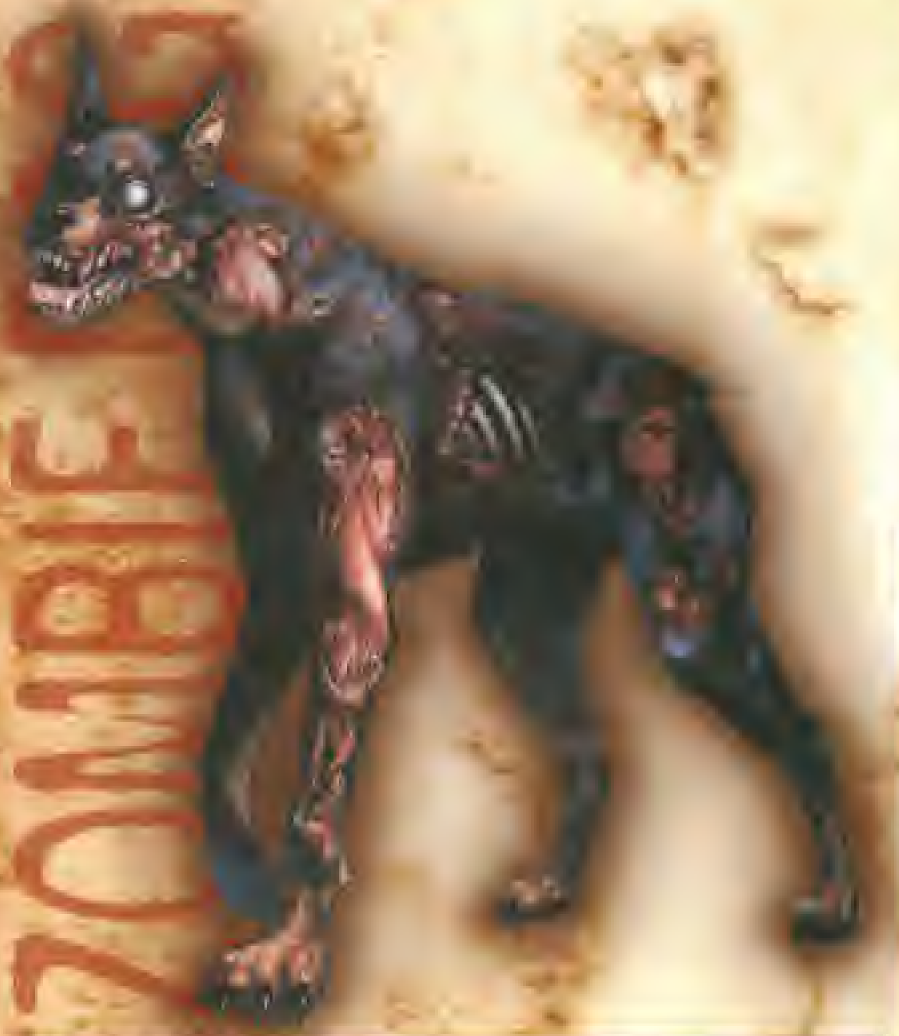
ゾンビ警察官が登場するので取り上げたがこの作品はホラー映画ではない。謎の装置でゾンビになった警官のアクションが見モノである。

マニアックコップ

MANIAC COP

1988 米　監督ウィリアム・ラスティグ

警官から殺人鬼という非常に恐ろしい職業、とりあえず警官が人をしつこく襲う、というだけで取り上げてみた。パート3まで制作されている。



ゾンビ犬

DATA 警察の提案で警察犬としてR.P.Dに導入されたドーベルマンがT－ウィルスの影響によりゾンビ化。

他のゾンビと同様、T－ウィルスにより本能が増進され、筋力までもがアップした警察犬のドーベルマン。すばやく、群れを成して襲いかかってくるため、かなりの強敵となるだろう。ちなみにアンブレラによってDNAを書き換えられた前作の「ケルベロス」とは似て非なるものである。　素体となっているドーベルマンだが、警察犬だけでなく軍用犬として飼われている点からもわかるように、能力が非常に高く、たとえウィルスに侵されていなくても人間がそう立ち向かえる相手ではない。

ROOTS?

メイクするのが難しいのか犬がゾンビになる映画は少なく、ニュアンスが異なってしまうが「ペットセメタリー」くらいしか思い付かない。しかし、犬が人を襲うというテーマには、あのスティーブンキングもチャレンジしており、映画化もされた「クジョー」という作品がある。

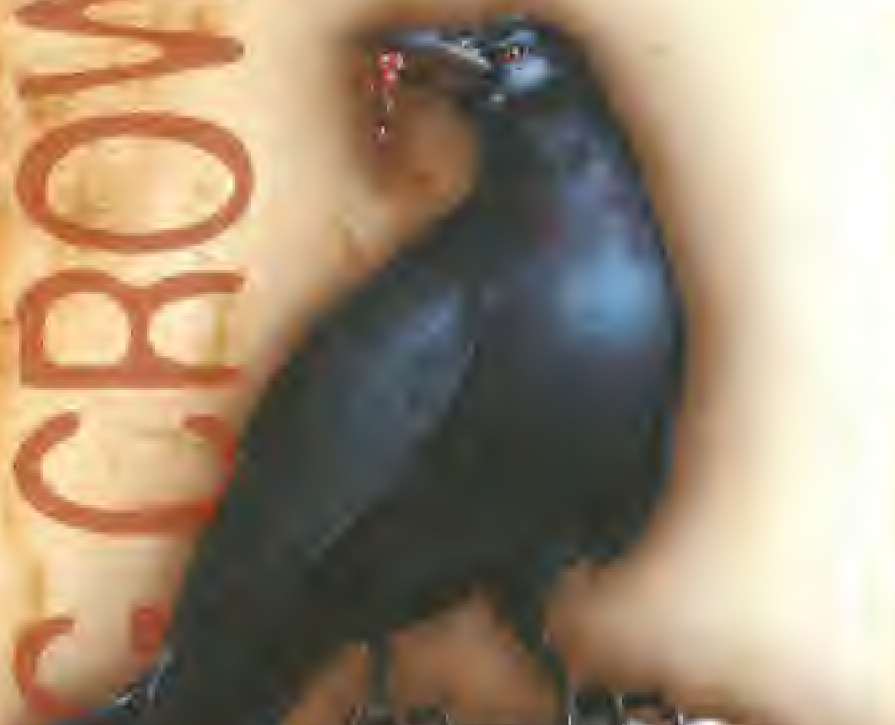
MOVIE　クジョー（83米）
MOVIE　ペットセメタリー（89米）

クロウ

DATA シティーを取り囲む森に多く生息しているカラスが街にあふれる死肉を餌としているうちに狂暴化。

ゾンビ化しているわけではないが、ゾンビなどにより大量発生した死肉をついばむうちに狂暴化してしまったカラス。ちなみにこのカラス、都会に多くすむハシボソガラスという種類である。もちろん餌がよくなっただけでカラスが異常成長するわけはない。ゾンビに含まれるT－ウィルスも影響を与えているのだろう。

廃虚と化したラクーン警察署にも多数住み着いており、そのすばやい動きと他のカラスとの連携攻撃は「バイオハザード」の時と同じく強敵になることが予想される。



ROOTS?

鳥が人間を襲うパニックものの開祖はやはりヒッチコックの「鳥」であろう。理由も無くいきなり人間の敵となる鳥たちはたとえ巨大化していなくてもじゅうぶん脅威の存在である。空を飛ぶ鳥に対して生身の人間はほぼ無力と化してしまうという名作。

MOVIE　鳥（63米）

▲じっと侵入者の動向を見つめるクロウたち。かれらのテリトリーを侵そうとさえしなければそう襲ってくるわけではないが、いったん怒らせてしまうと互いに　とてもう逃げられなくなる。怒ったクロウたちはそのクチバシと鋭い爪で襲ってくる主人公たちを攻撃してくる始末だ。連続プレイによる攻撃力はあなどれない。致命傷を受けることだって有りうるの（「バイオハザード」より。

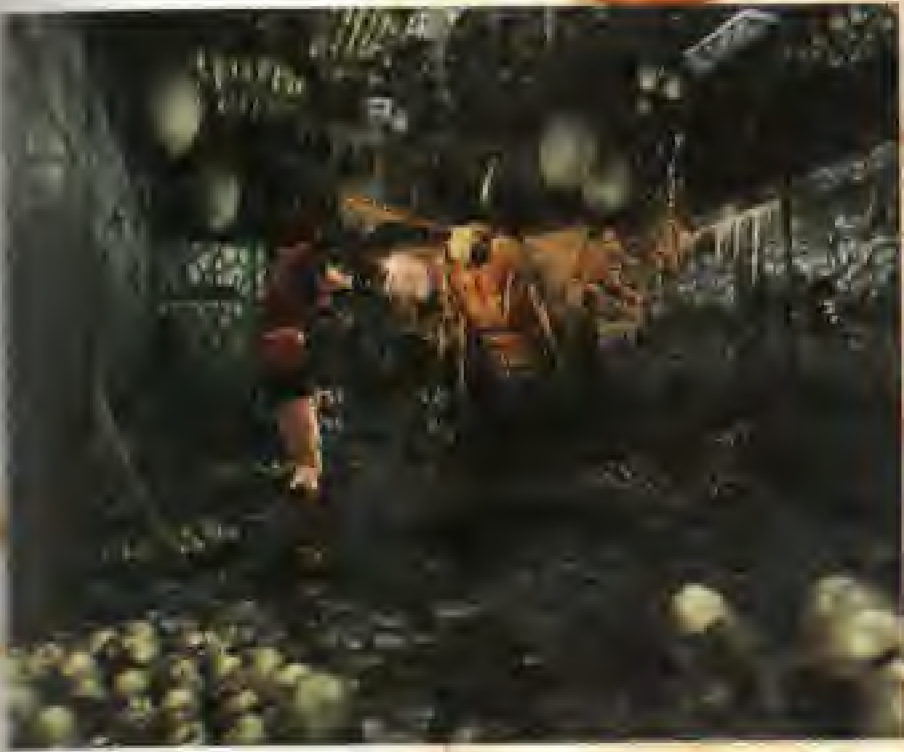
モス・ジャイアント

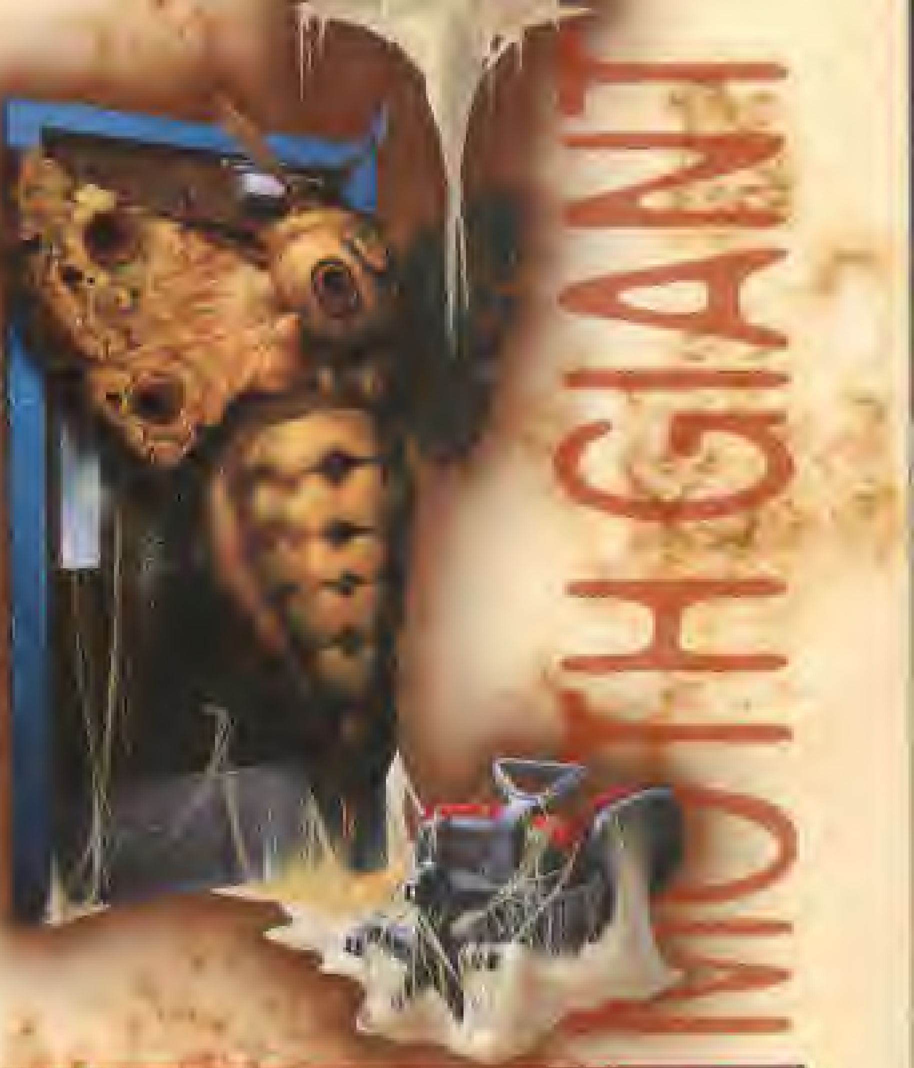
DATA アンブレラの施設より逃げ出した実験対象の蛾。
突然変異を引き起こし、体長は約1～2mと巨大化している。

モス（MOTH）とは蛾のことである。[illegible]をもとめ、燐粉をまきちらしながら飛ぶ蛾。いっけん蝶に似た姿ながら人間に嫌われる存在だ。

このモス・ジャイアントはアンブレラ製薬の研究施設で実験対象として飼われていたもので、施設から逃げ出し、繁殖を繰り返すうちに異常成長し、巨大化していったようである。

なお、暖かい場所を好むため、機械などの動力部に巣を作る。燐粉に強力な毒を持つ個体もいるので注意が必要となってくるだろう。





MOTH GIANT

ROOTS？

虫が大量発生し、人を襲うという映画は数多くあるが、蛾が単体で人を襲う映画は少ない。あえてあげるのならば、TVドラマ「怪奇大作戦」の1エピソード「人喰い蛾」と「フロムザダークサイド」の「蛾」の2作品だろう。どちらも蛾が人を襲っている作品である。

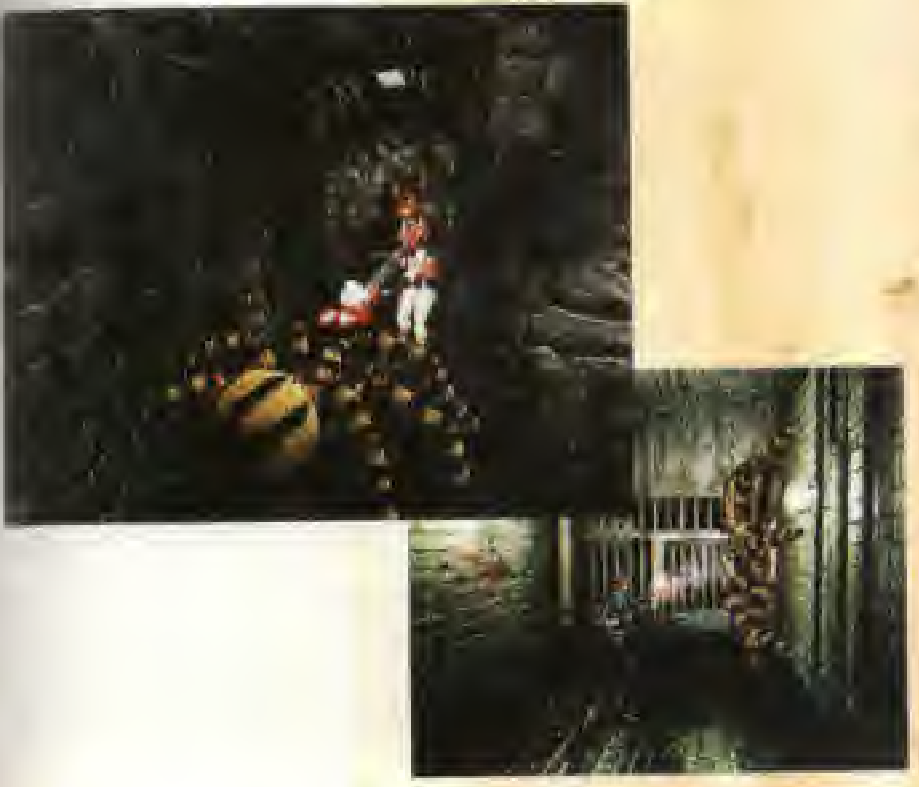
TVDORAMA　怪奇大作戦「人喰い蛾」（日）
TVDORAMA　フロムザダークサイド「蛾」（85米）

大グモ

DATA 薄暗くじめじめした下水道に生息する大型のクモ。
体長は4～5mと常識では考えられないほど巨大化している。

前作に登場したウェブスピナーが人工的に遺伝子を操作され生まれたのに対し、この大クモ（アンブレラが開発したものではないため公式名称はない）は、下水道に生息していたクモが製薬工場から流れる汚水の影響により異常成長したと思われる。

攻撃方法は通常のクモと同様で、強力な毒性を持つ液体を獲物に浴びせ、麻痺させた後に捕食するというもの。前作では腹部に卵のうをもち、死ぬと無数の子グモが体内から這い出したが、はたして「バイオハザード2」でも同様なのだろうか。



UNKNOWN

BIG SPIDER

ROOTS？

その外見からかやはりクモは人間の敵として描かれることが多く、そのままズバリのタイトル「アラクノフォビア」（くも恐怖症を意味する）というクモ嫌いにはたまらない映画が公開されている。他には巨大クモが登場する古典SF「吸血原子蜘蛛」などの作品も押さえておきたい。

MOVIE　アラクノフォビア（90米）
MOVIE　吸血原子蜘蛛（58米）

ALLIGATOR

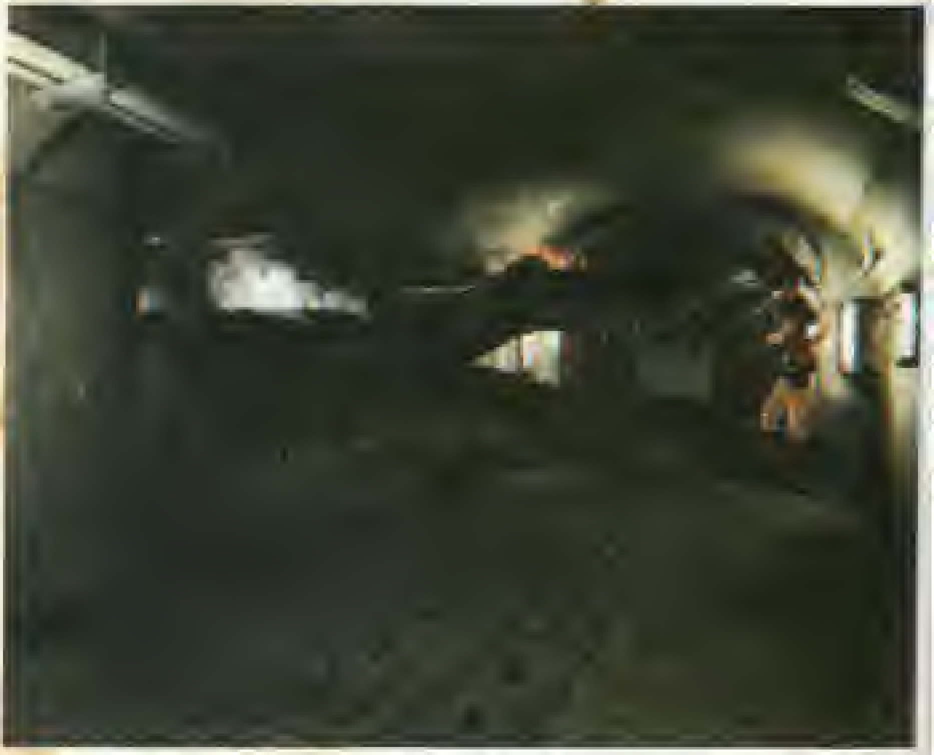
UNKNOWN

アリゲーター

DATA 野生化し、地下下水道に住み着く大型のワニ。
T－ウィルスにより体長が約10mと巨大化している。

ラクーンシティの地下下水道に住み着く大型のワニ。街の住人がペットとして飼っていたワニが逃げ出した、または捨てたかで野性化し、下水道に住み着いたものと思われるが、T－ウィルスの影響で巨大、狂暴化したのだろう。

その外見に似合わず、すばやい動きを見せるのがワニである。ただし、そのすばやさは直線の動きだけなのでジグザグに動くようにすると案外逃げ切れる。しかしT－ウィルスにより進化したワニに適用するかはわからないのだが。



ROOTS?

そのものズバリ、地下下水道に潜む巨大ワニが人を襲う「アリゲーター」という映画がある。いまや都市伝説となったこの設定だが、実は現実に起こった事件が元となっている。ワニを飼っているという家もいまだいるわけで絶対にありえない事、ということでもないわけだ。

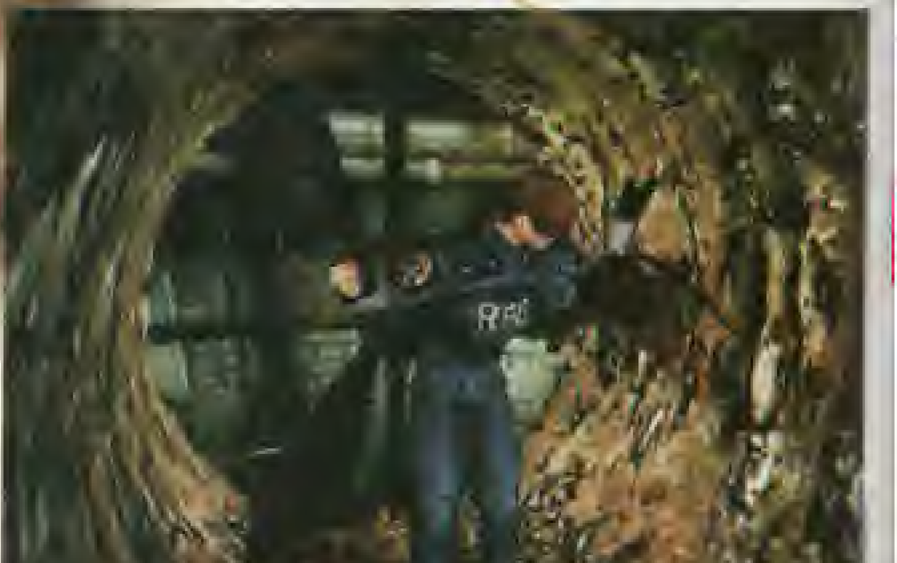
MOVIE　アリゲーター（80米）

LARGE ROACH

ラージ・ローチ

DATA T－ウィルスにより大型化したゴキブリ。
体長30～40cm。強力な繁殖力で大量発生している。

下水道に生息するゴキブリがT－ウィルスの影響をうけて大型化したもの。もともと生命力、繁殖力に優れた生物である。それがさらに活性化された結果、地下下水道では無敵を誇るようになり、なんとねずみを主食としている。群れをなして獲物に襲いかかり、体の柔らかい部分をねらって喰らいつくのでたとえ人間でも狙われればひとたまりもないだろう。しかも大きくなったとはいえ動きもすばやい。有効な武器をもっていないのであれば逃げた方が得策か。



ROOTS?

ゴキブリは映画の題材になりやすいようで『ザ・ネスト』では研究所から逃げ出した殺人ゴキブリが人を襲い、『クリープショー』でも人を襲うゴキブリが登場する。変わりダネは『ジョーズ・アパートメント』で、CGによる500万匹のゴキブリが街を賑うコメディ映画である。

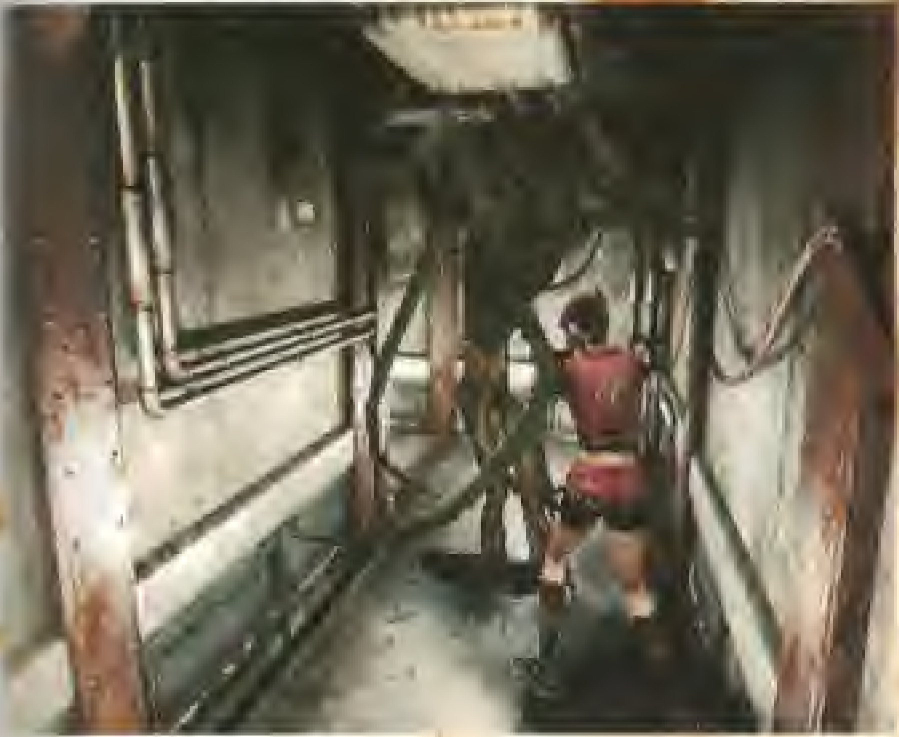
MOVIE　ザ・ネスト（87米）
MOVIE　ジョーズ・アパートメント（96米）

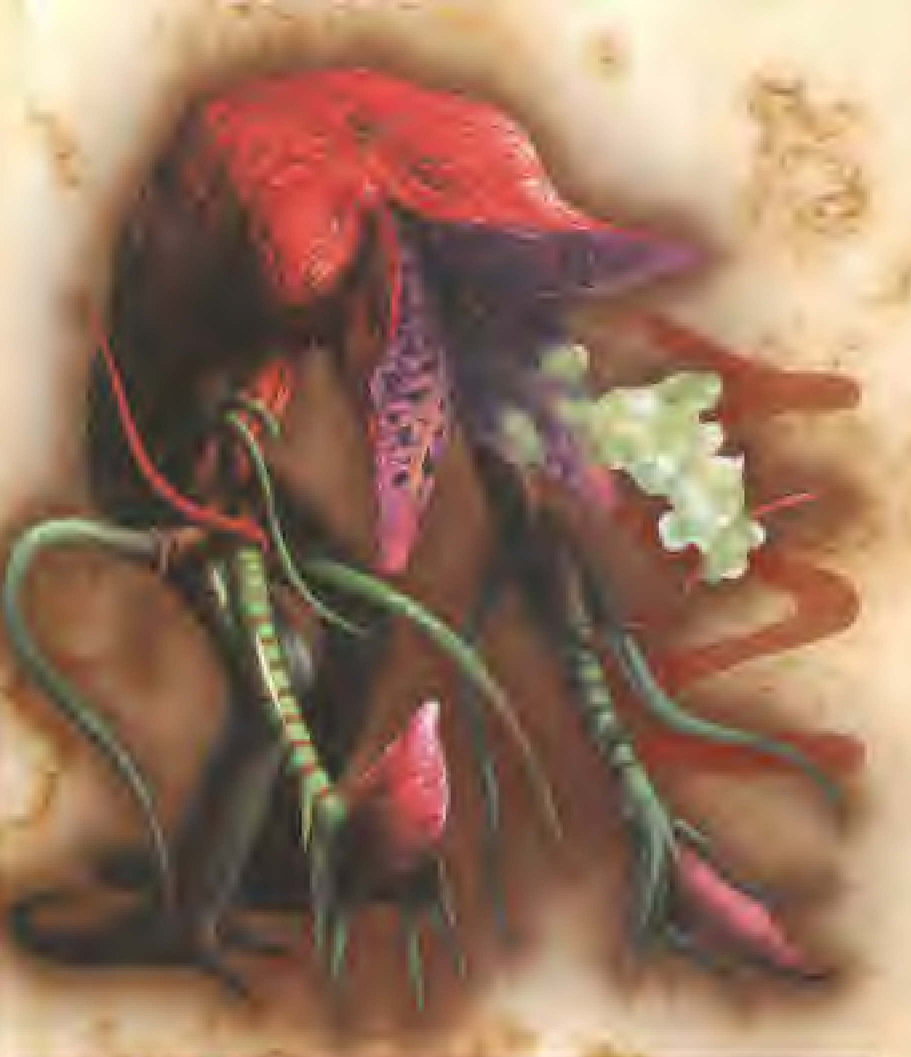
イビー

DATA スピードは遅いながらも自立歩行が可能となった植物兵器。なんとサイズが人間よりひとまわりほど大きい。

「バイオハザード」に登場したプラント42のデータを元に品種改良し生まれたのがこのイビーである。

なんと植物ながら自立して歩行することが可能で、栄養となる動物を探し移動する。狩りはその特徴ある2本の触手を用いておこなわれ、獲物をがっちりと掴み、消化酵素液を吐き出して溶かしてしまう。もともと植物なだけにその動きはゆっくりとしたものだが、触手の攻撃は決して侮ってはいけない。なお、名前である「イビー」というのは蔦という意味で、その触手から名づけられた。





ROOTS？

自立歩行する植物が人間を襲う映画といえば「人類SOS」の怪植物トリフィドである。宇宙から飛来した胞子から生まれたトリフィドがその長い触手で人間を巻き込み血を吸う様はイビーそのもの。他に「リトルショップオブホラーズ」にも人を襲う植物が登場する。

MOVIE　人類SOS（62英）

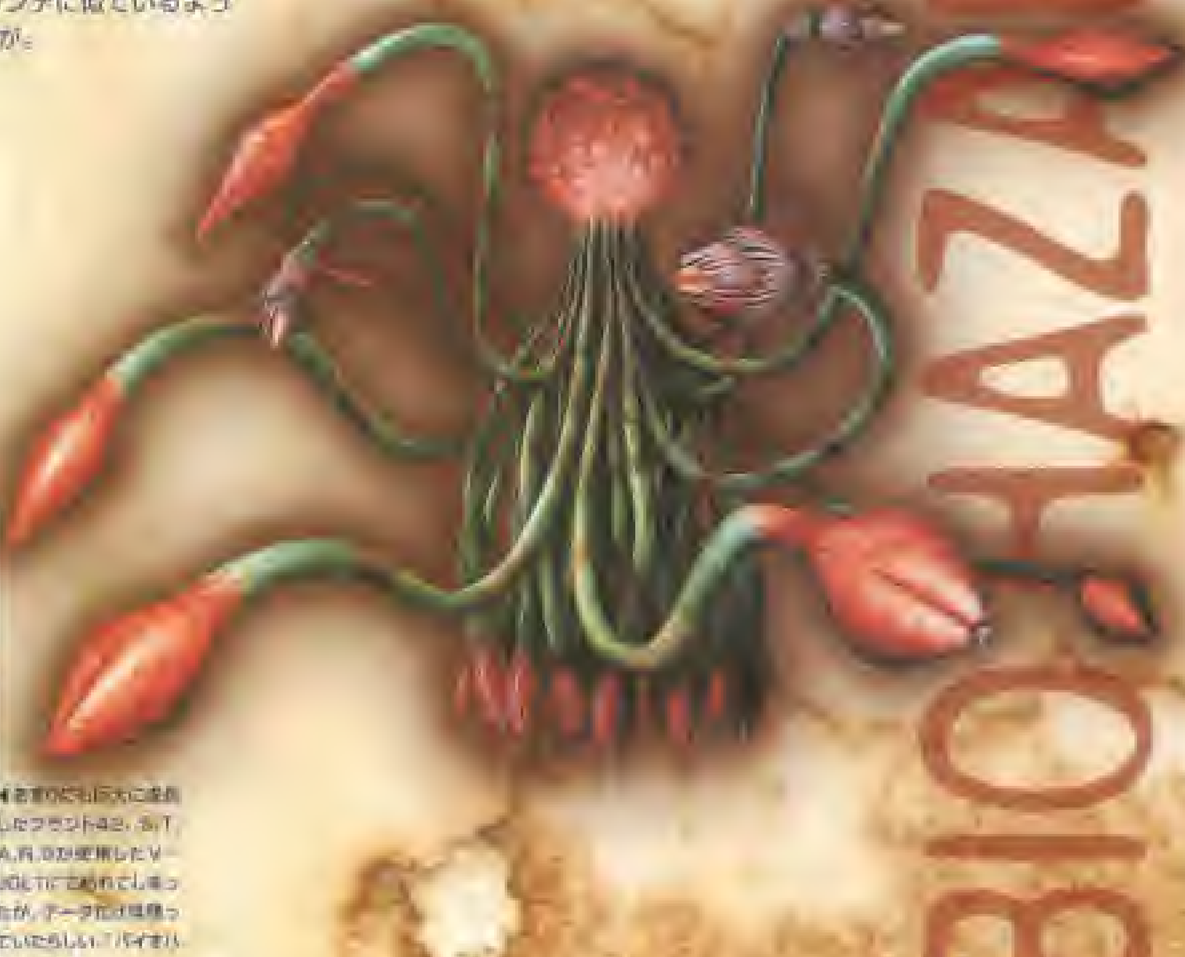
MOVIE　リトルショップオブホラーズ（86米）

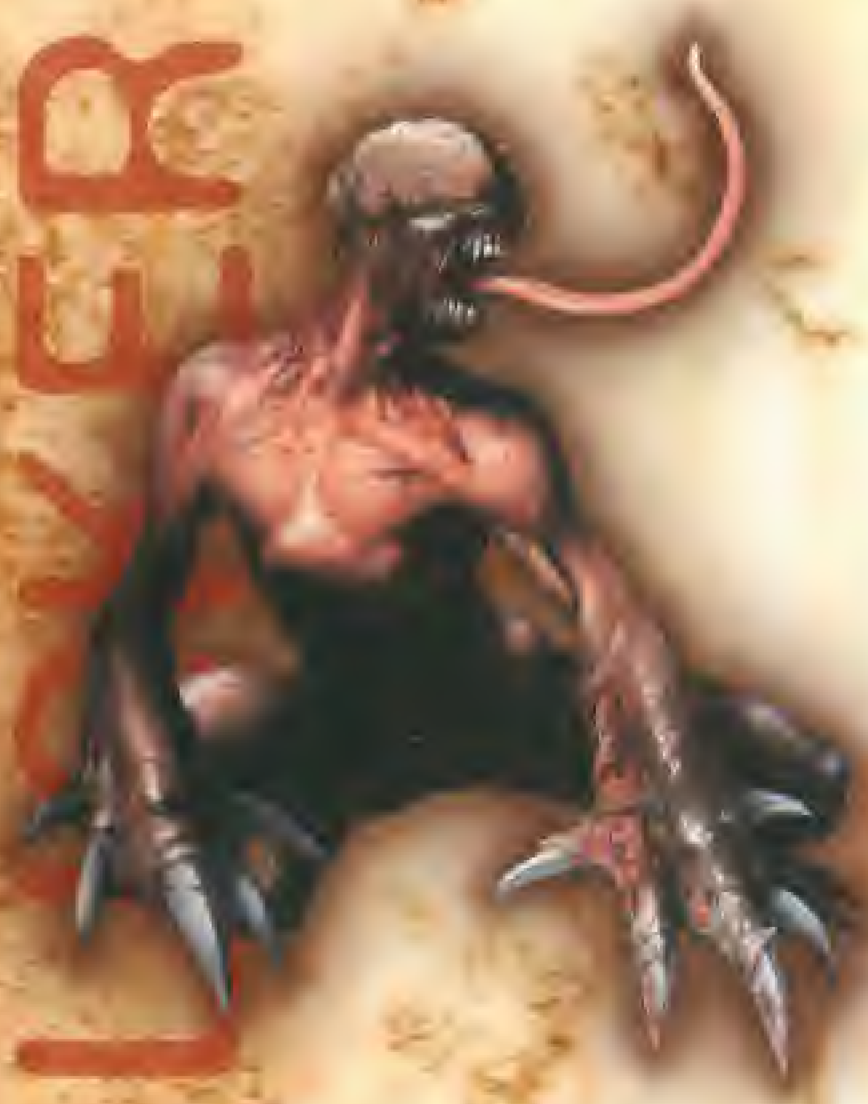
ROOTS of IVY

「バイオハザード」に登場したプラント42。これがイビーの元となっているようなのでこちらの説明もしておこう。プラント42は前作の舞台であるアンブレラ・アークレイ研究所で、所員がT-ウィルスをたんなる好奇心で植物に注入したところ生まれたモンスターで、その後あまりにも急速に成長し、手におえなくなったため研究所内でも放棄されてしまったのだ。この時点ですでに触手を使って研究所員を捕まえ自らの栄養としたり、触手で出入り口をふさぎ、身を守るなどの知能が見られている。なお、化学薬品のV-JOLTに弱く、枯死させるとまではいかないまでもかなり弱らせることができる。　アークレイ研究所のプラント42はS.T.A.R.Sによって処分されてしまった。　ちなみにこのプラント42、映画「ゴジラ対ビオランテ」に登場する巨大植物ビオランテに似ているような気がするのだが。

BIO HAZARD
Chalacters

◀あまりにも巨大に成長したプラント42。S.T.A.R.Sが使用したV-JOLTにて枯れてしまったが、データだけは残っていたらしい。「バイオハザード」より。

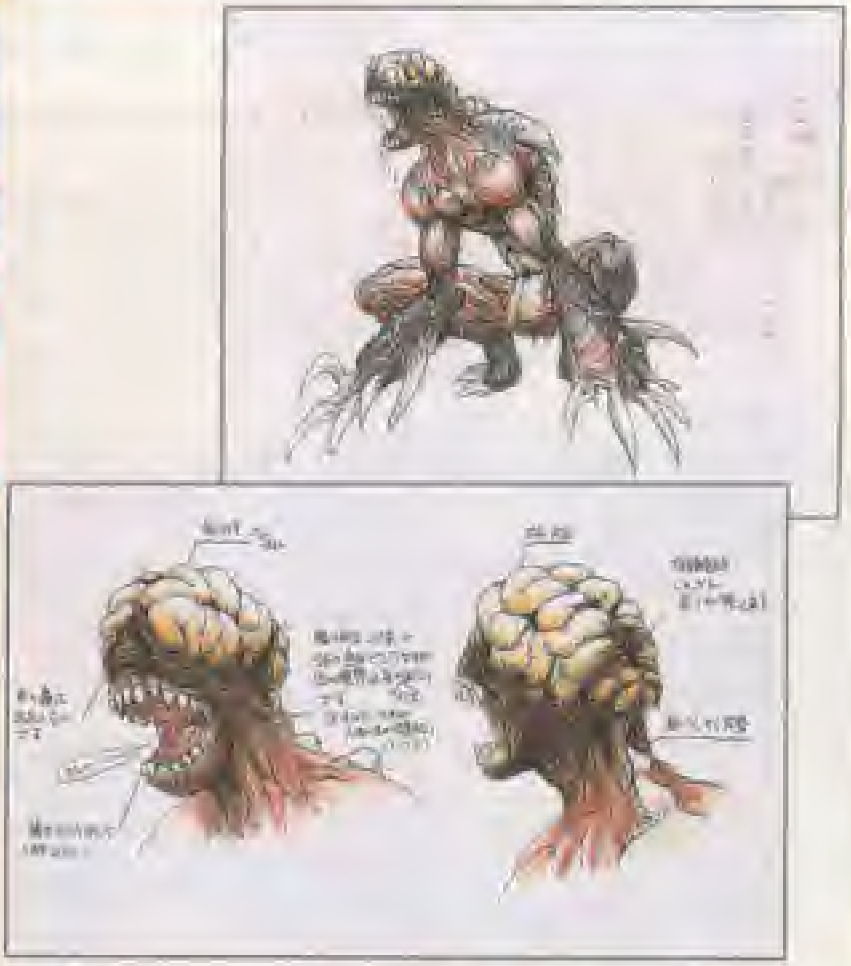




リッカー

DATA ゾンビがさらにT－ウィルスの侵食を受けた結果がこのリッカーだ。大きさこそは人間と大差ないがその能力は比較にならない。

◀壁の天井から床に滴る血。上を見られないもどかしさが恐怖をさらに誘う。はたしてモンスターが潜んでいるのか。



初期設定イラスト

T－ウィルスに侵された人間はまずゾンビと呼ばれる生物に変化する。さらにゾンビの状態でT－ウィルスに体を侵食され続けるとこの「リッカー」へと成長するのだ。T－ウィルスに侵食される際、体表の皮膚がほとんど剥離するため、リッカーは筋肉がむき出しの状態になっている。それに伴い目を失うので視力はゼロ。しかし聴覚が逆に研ぎ澄まされるため、わずかな物音を頼りに敵を狩るのだ。

なお、攻撃には両手の鋭く巨大な爪と、瞬時に硬化し獲物を貫く長い舌を使用し、異常進化した筋力で身軽に動きながら間合いを詰め攻撃してくる。しかし、攻撃サイクルがそれほど早いわけではないので、間合いをしっかりとって一撃一撃確実に攻撃を加えることができれば無傷で すことも可能だろう。

ROOTS？

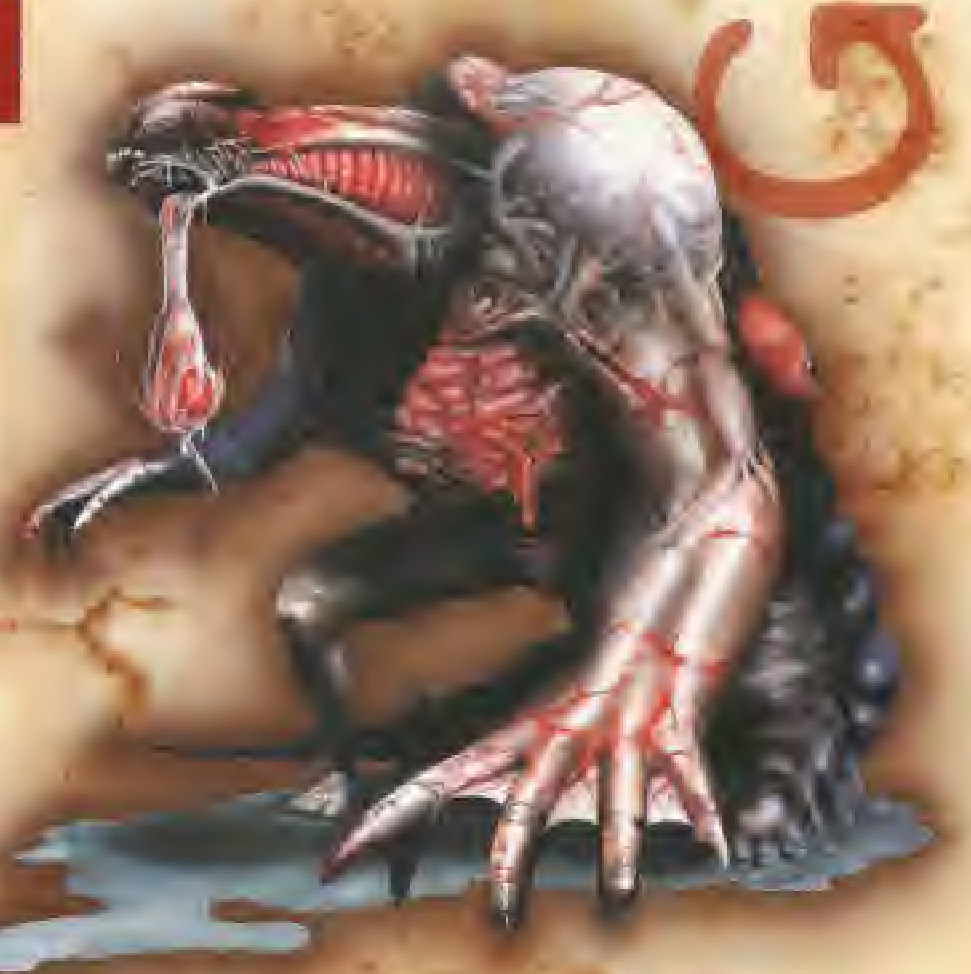
脳がむき出しという点だけでいうと「悪魔の改造人間」に登場する改造人間が近い。他の特徴として全身の筋肉がむき出し、というのがあるが、これは「ヘルレイザー」に似た人間（？）が見られる。しかし、全体として似たモンスターというのは見かけていない。

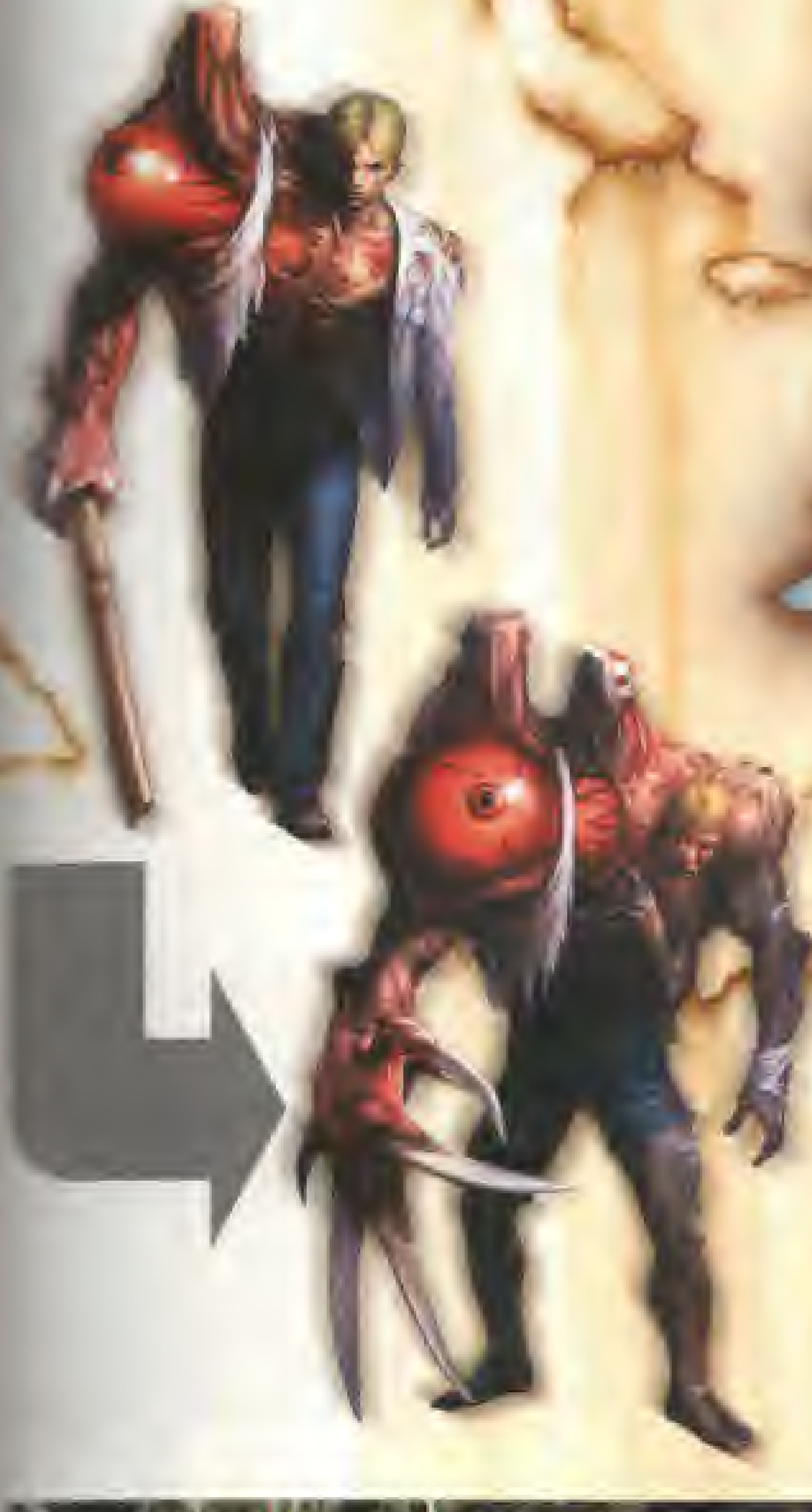
MOVIE　悪魔の改造人間（86米）
MOVIE　モンスター・パニック（80米）

www.residentevillive.ru

G（仮称）

DATA 人工ウィルス－Gにより別の生物に変貌してしまった人間の姿。
その不死とも思える生命力に人は太刀打ちできるのだろうか。





感染した生物を遺伝子レベルで変異させてしまう人工ウィルス"G"。このウィルスに人間が侵された場合、その肉体は不死とも思える生命力、そして強靭な腕力を得る。しかし、人間としての理性はまったくなくなってしまい、時間が経つにつれ次第にG細胞が広がってゆき、ついには人間とはまったく異なる生物へと変異してしまう。左の写真だが、最初は右腕だけがGウィルスによって変化していたのが、G細胞の増加に伴い逆に人間の部分が取り込まれ異形の生物となってしまっている。胸部にかろうじて人間であった部分が見えるがこうなってしまってはすでに人間と呼べないだろう。そして、さらに成長が進むと、自らの体で「胚」を作り出すようになり、その「胚」を他の個体に移植することで繁殖するようになる。しかし、不完全な生物であるがゆえ、遺伝子情報があまりにも違う生物に寄生した場合激しい拒絶反応を示す。その結果、生物の範疇をこえた異形の物体となってしまう。Gウィルスがなんらかの生物に寄生している際は武器を持つなど多少の知能をもっているのだが、幼体となってしまうとその知能すらなくなってしまい、近づくものには無差別にG細胞を体から分離させ攻撃をしかけるようになる。なぜアンブレラによる正式な実験生物ではないGがラクーンシティで生まれたのかは不明だが、今回の大惨事に少なからずとも関係があると思われる。

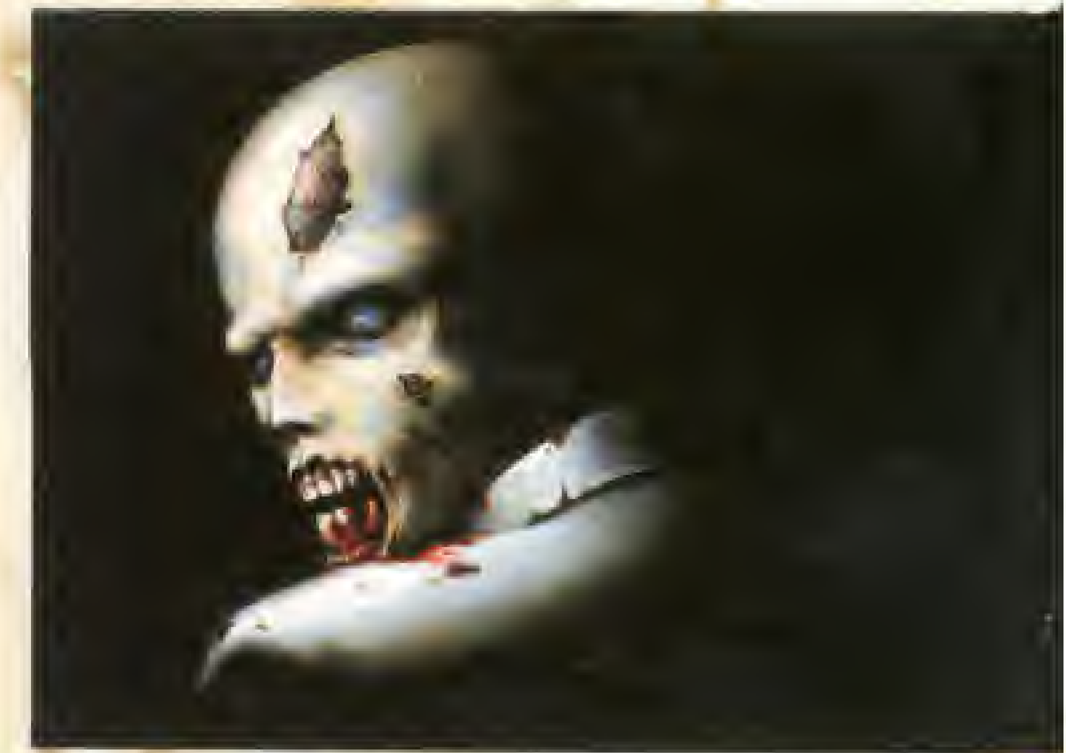
ROOTS?

リッカーと同じく、映画に似たモンスターというのはほとんどいない。パーツで見ると、胸に浮かんだ顔が「ブロブ」に飲み込まれた人間に似ているなどぐらいしかない。それよりも日本の漫画家、石川賢の描く「魔獣戦線」の主人公、来留間慎一がGの第一段階にそっくりだ。

MOVIE ブロブ（88米）
COMIC 魔獣戦線（石川賢）

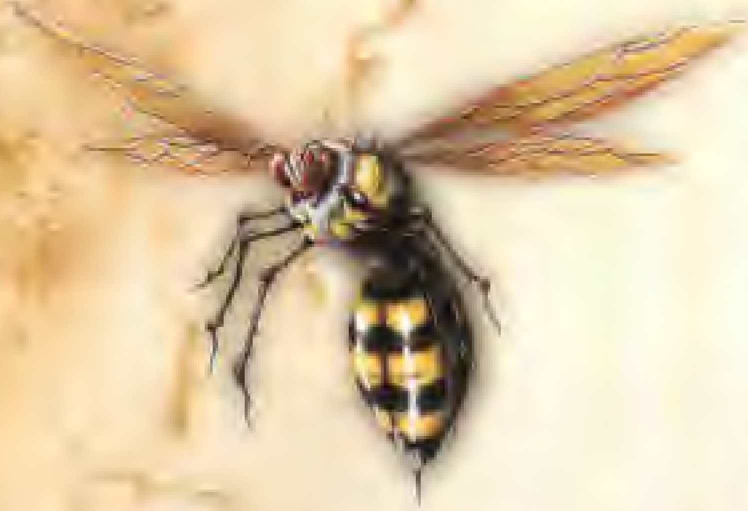
Monster File

Original and
Directors Cu



バイオハザードをプレイしてまず最初に出会うモンスターはゾンビである（オープニングムービーは除いてだが）。そしてそのゾンビに襲われた時に恐怖した人もいるだろうし、感じ方はそれぞれだろうが、中にはなにか懐かしいものを感じた人もいるのではないだろうか。理由は映画やＴＶで似たモンスターを見たであるなどこれまたそれぞれであろうが。特にパッケージに表記されているホラーという単語にそそられてプレイした人はその傾向が強いはずだ。そういう人（どのくらいいるのかはわからないが）が記憶を手繰る時に役立つホラー映画、ＴＶ番組のリンク集をそれぞれゲームにともなったモンスター紹介に加えて表記した。「バイオハザード」をプレイしてモンスターやホラー映画に興味をもった人、さらには記憶に引っかかっている映画のシーンを引き出したい人には必ず役立つ事と思う。

バイオハザードファンとしてさらにマニアックな知識を手に入れてみるべし。ただし、先にも述べているがこのデータはあくまでも編集部独自で調査したものであり、カプコン公式のものではないことを付け加えておく。



ワスプ

プラント42（p27参照）の花粉を餌にしていた蜜蜂が、中に含まれていたと思われるT－ウィルスの影響を受け異常成長したもの。強い毒をもっており、外敵には容赦なく襲いかかってくる。

日本でも年に何度か蜂による被害者がでるように、蜂はこれであなどれない存在である。ちなみにパニック映画などでも蜂は定番のモンスターで、巨大化したり集団で襲いかかってきたりなどさまざまな手を使って人類を攻めてきている。

ROOTS？
MOVIE　キラービー（76米）
MOVIE　スウォーム（78米）

▲巨大な蜂の巣。もちろん近づくものはすべて敵とみなされ、ワスプは容赦なく襲いかかってくるだろう。

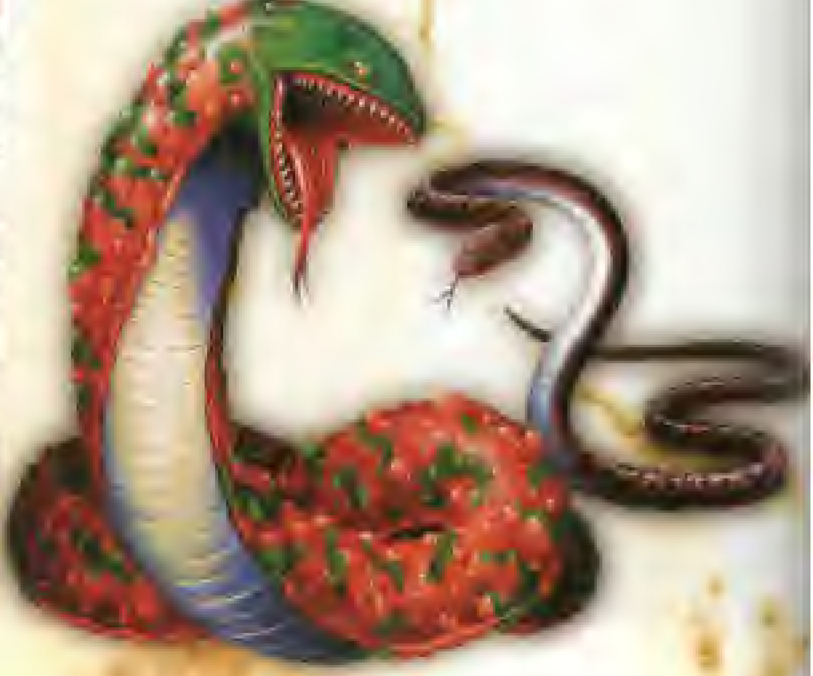
アダー／ヨーン

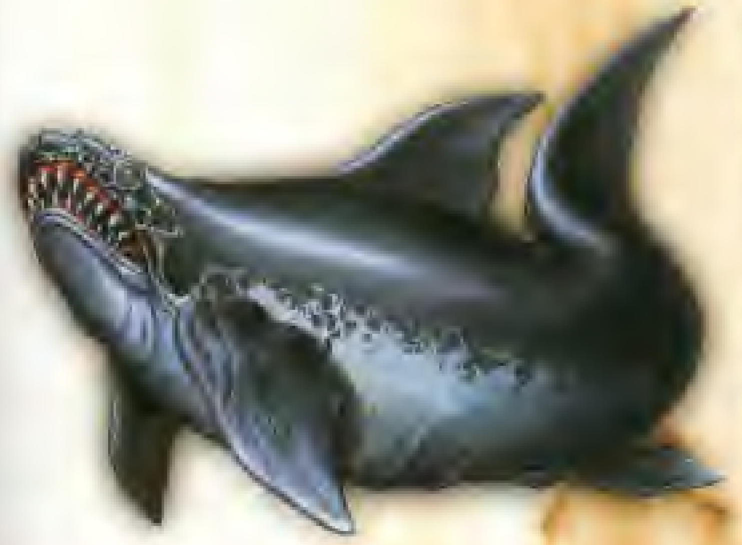
▲壁の穴からいきなりあらわれたヨーン。ちなみにこのシーン、映画「トレマーズ」に非常によく似ている。

アダーはT－ウィルスに感染した生物を餌としたため狂暴に、しかも毒性が強く変化を遂げた蛇である。対してヨーンは遺伝子操作で作り出された蛇がT－ウィルスに影響を受けて巨大、狂暴化している。

やはり蛇もよくパニック、ホラー映画のネタになっている。変わったところでは人間変身ものの「怪奇！吸血人間スネーク」などである。ちなみにヨーンはその動き、登場方法が「トレマーズ」のモンスターに酷似。ただしこのモンスター、蛇ではないのだが。

ROOTS？
MOVIE　恐怖！蛇地獄（75米）
MOVIE　人蛇大戦・蛇（82台・香）
MOVIE　トレマーズ（89米）





ネプチューン

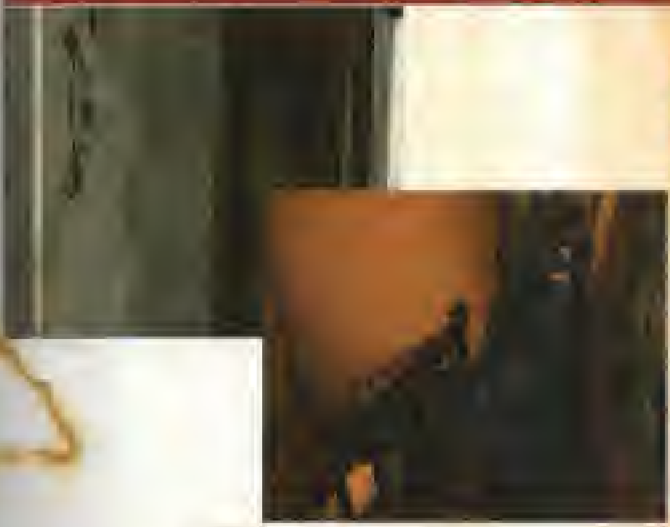
初期の段階でクレイウィルスの実験がおこなわれた鮫。ウィルスの効果は薄く、さして成果は得られなかったようだが、水中ではその固い皮膚とあいまってなかなかの強敵となっている。

鮫が登場するパニック映画といえば大ヒットしたあのスピルバーグ監督の「ジョーズ」である。背びれを水上に見せ、圧迫感のあるBGMとともに襲い来る鮫が強く印象に残る名作である。ちなみに続編も数多く制作されたが1作目ほど見るべきところはない。

ROOTS?
MOVIE　ジョーズ（75米）

▲せびれを水上に出し、主人公にぐんぐん迫ってくるネプチューン。獲物に噛付くという攻撃方法は映画「ジョーズ」でもおなじみの鮫の常套手段である。

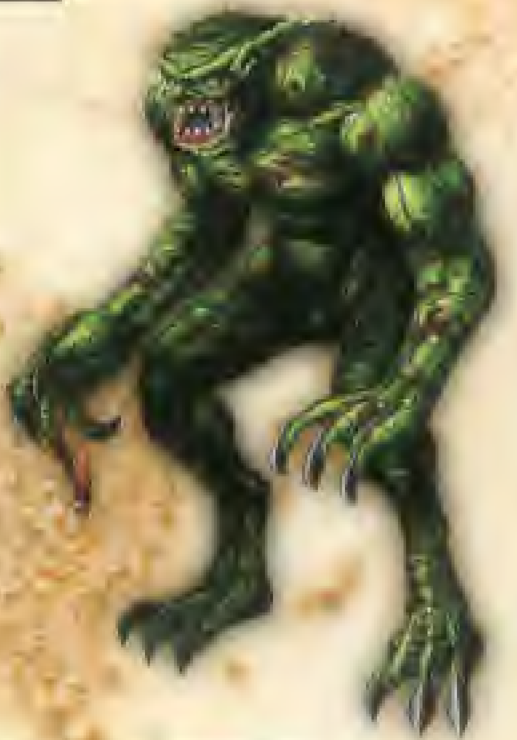
ハンター

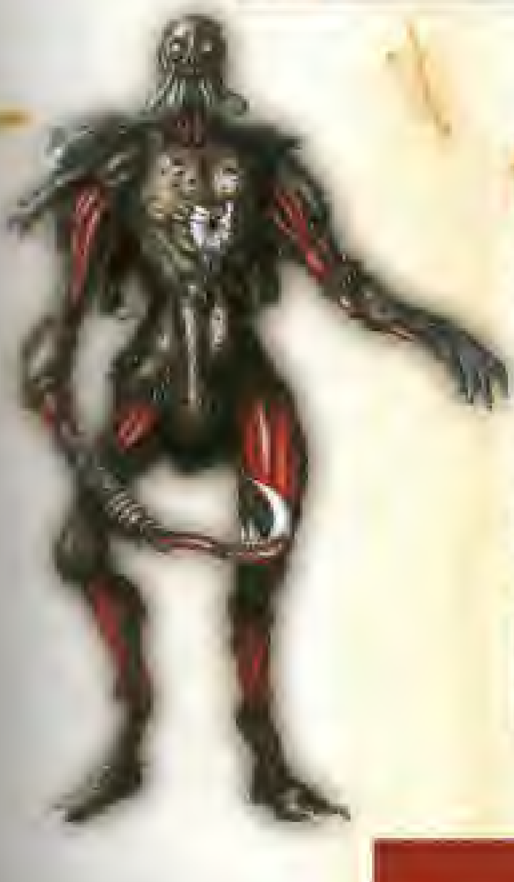


人間をベースとし、クレイウィルスで遺伝子を操作したのがこのハンターである。ウィルスにより強化された筋力と他のハンターとのコンビネーションで確実に獲物をしとめていく。

角質化した皮膚と特徴的な頭部は映画「グレムリン」に登場した狂暴化グレムリンに、全体のフォルムは、マーブル社（アメリカのコミックメーカー）のウルヴァリンに酷似。最初の登場シーンは「死霊のはらわた」でほぼ同じシーンが見られる。

ROOTS?
MOVIE　グレムリン（84米）
COMIC　ウルヴァリン





キメラ

人工授精された人間の卵子に蝿の遺伝子構造をコピー、それを人間の女性の胎内で成長させ生まれたのがこのキメラである。蝿と同じスピードで成長するため、兵器としては申し分ない生物である。

生まれた過程、蝿の遺伝子、キメラは「ザ・フライ2」に非常に似ている。蝿男となってしまった恋人の子どもを身ごもった女性が登場。蝿の遺伝子をもった子を出産してしまうのだ。ちなみにキメラのフォルムは「仮面ライダー」に登場する初期の怪人に近いものがある。

ROOTS?
MOVIE　蝿男の恐怖（58米）
TVDORAMA　仮面ライダー

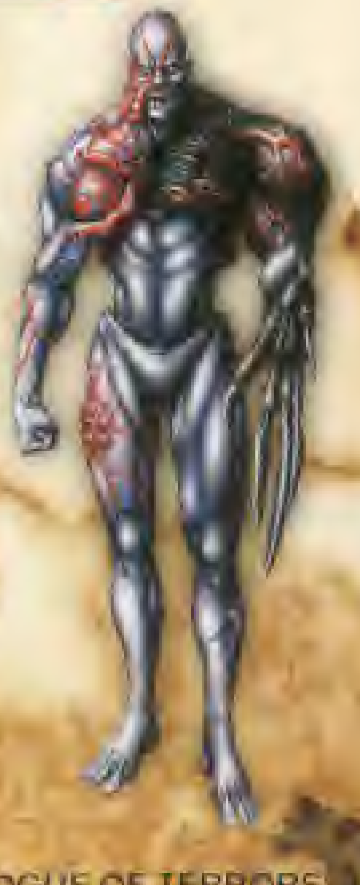
タイラント

▲カプセルの中で眠るタイラント。生体兵器と言えばこのカプセルは欠かせないアイテムである。

健康な成人男子（囚人が実験台とされた）に肉体強化手術を施し、T－ウィルスを投与したモンスターがこのタイラントである。右手に巨大な爪をもち、それを使って攻撃してくるのだ。肉体は劇的な変化を起こしているが精神や脳がどのように変化しているかは不明。異常に攻撃的である

ホラー、アクション映画でタイラントに似たモンスターというのはほとんど見当たらない。強いて言うならば「吸血鬼ノスフェラトゥ」に雰囲気が似ているというくらいか。

ROOTS?
MOVIE　吸血鬼ノスフェラトゥ（22独）
MOVIE　フューチャーキル（84米）



Hazard Column 1

by SHIODA NOBUYUKI

Movie Like Horror Game としての Bio Hazard

◀デモシーンになると画面が横長に潰れ、字幕が表示される。その移行が実にスムーズであったことも特筆に値する。操作できなくなっても大きな違和感を感じることはなかった。

▶カットによって変わるカメラアングルになり、視点の背後に恐怖をつかれることもある。アングルで観客をついてみせるのなど、ブライアン・デ・パルマの演出を意識しているのでは、とも思わせた。

◀通常、一本の映画で語ることのできる物語の密度は小説に比べても以外と小さい。複雑な物語を描こうとすると無理がきて破綻してしまうことも多いのだ。「バイオハザード」はその点多過ぎず少な過ぎないバランス取りに成功している。

KEY 1 Interpretation 演出

「バイオハザード」が映画的といわれる最大の原因は、画面演出にある。ゲーム中ムービーによるデモ映像が表示される時、画面はシネマスコープのように横長のワイド画面になる。さらに、登場人物たちはみな英語で会話し、その日本語訳が画面に字幕として表示される。こうした画面のつくり方は、いやが応でも洋画を思い起こさせる。また、ゲームが始まる時のキャラクター紹介デモも、これは映画というよりはテレビドラマ的だが同じ系列の画面演出といえる。こうした画面を映画的にする手法は、どれも表面的な部分に過ぎず、それで「バイオハザード」を「映画的なソフト」と断定するのは早計かも知れない。しかし、それまでにほとんどゲームでは実現されていなかった手法であることは確かだし、「へえ、映画みたい」とプレイヤーの目を引くだけのインパクトは十二分に持ち得ている。その上で、以降の項目にある要素が「映画ファン」を納得させるだけのものであればいいわけだ。まずは「映画ファン」の目を引くこと。その条件は十分にクリアしている。

KEY 2 Angle Shot カメラアングル

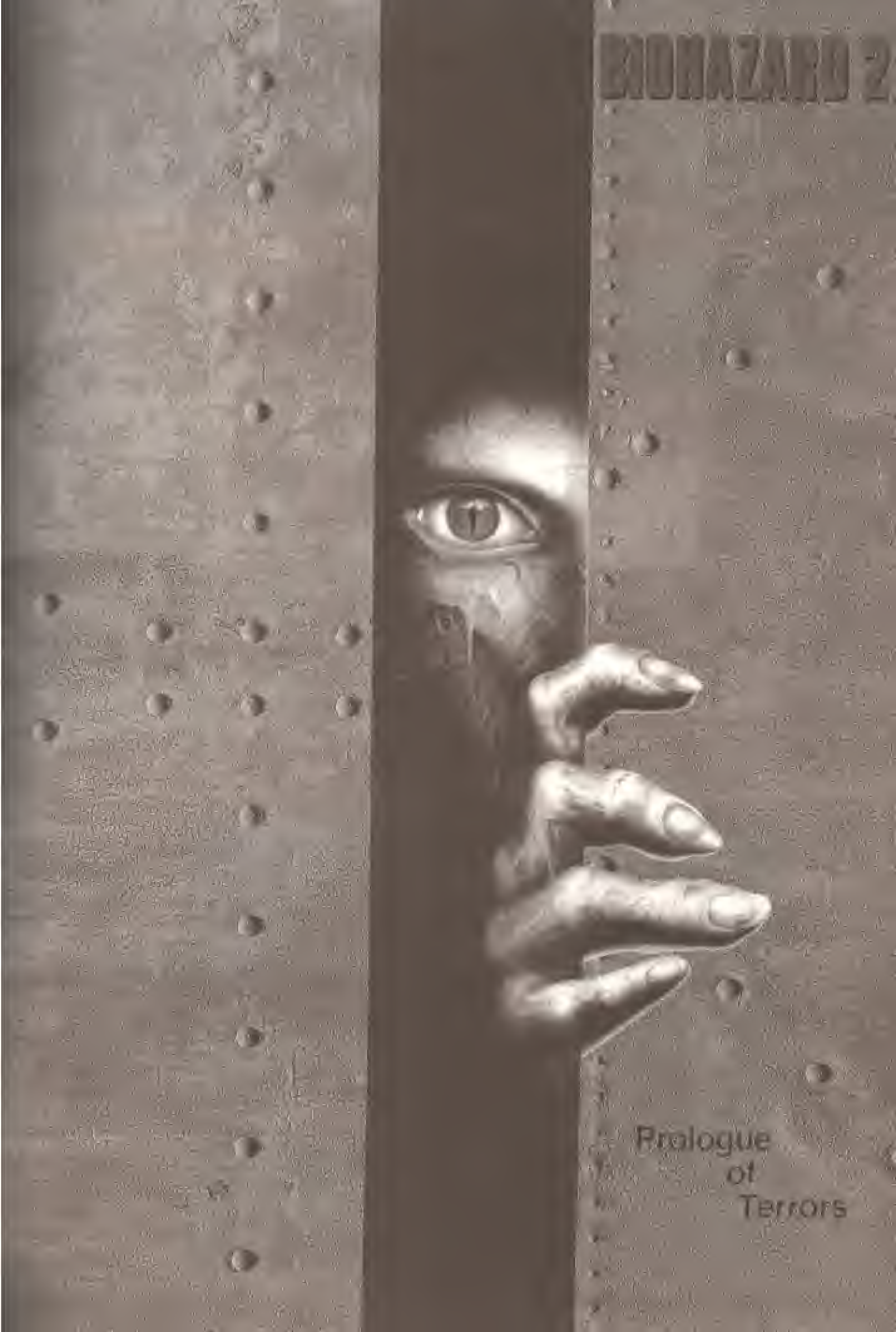
次に挙げたいのが、ゲーム中のアングル。キャラクターの行動は自由にできるのに、カメラアングルは思い通りにできない。先が見通せなくて、曲がり角の向こうに敵がいるはずなのに見えない。ゾンビの攻撃を避けようと動いたらアングルが代わってしまって混乱しやられてしまった。……自分の意志に関係なく、キャラクターの移動に合わせて決められたカメラアングルに瞬時に変わるこのシステムは、ストレスを生むとともにプレイヤーに感情的な恐怖を働きかける重要な要素となっている。この要素自体「バイオハザード」における恐怖演出の最重要ポイントのひとつなのだが、同時に映画的な効果をも生んでいる。ホラー・スプラッタ映画を見ててよくあるのが、「その先には絶対に怖いヤツがいるんだから引き返せ!」と心の中で叫んでしまうこと。「バイオハザード」の固定アングルはこれに似た効果をもたらす。ただし、進んでみないと物語も進展しないので自分から嫌々ながらも進めるという点が大きく異なるのだが。

KEY 3 Story 物語

ゲームをプレイしている最中はそこまで考えないかもしれないが、「バイオハザード」は物語全体を見ても実に映画的な作りになっている。冒頭、館に入ってみると一緒にいるはずの仲間がいないため探すという導入はホラー映画の基本的な流れといっていいし、戻ってみるとウェスカーがなぜか消えているといった謎のちりばめかた、要所でバリーなどが絡んでくる構成も映画に見られるニュアンスを取り込んだものといえる。ただ、映画の場合絡むキャラクターについて時間をさかのぼって描写するなどの手法を取ることができるが、ゲームの性質上どうしても主人公の視点に物語が限られてしまう点がゲームとしての呪縛とでもいったところ。また、行動の取り方でストーリーが微妙に変化する構成もゲームとして重要な要素だが、物語の整合性という点で情報の過不足を起こしやすい。もっとも、そうした制約があっても物語がきちんと成立している点で、「バイオハザード」は映画的要素とゲームのバランスをうまく取っている。

KEY 4 Trailblazing Presence 先駆的存在

「バイオハザード」が映画的であるという評価を決定づけるものとして、そうした要素が模倣されたという事実がある。模倣とまでいわないにしても、影響を受けた個所があるならば、「バイオハザード」が先駆的存在であったのだといえる。そして、そういった影響を及ぼした個所が上に挙げた画面的演出であったり、カメラアングルであったりするならば、「バイオハザード」が「映画的」表現を成功させたという証明になるのではないだろうか。惜しむらくは、手本の完成度が高すぎるため同じ方法論を用いても、同じ水準に到達することすら難しいという事態も招いてしまっていること。そして追従する者が追いつかないままあらわれたのが、続編たるこの「バイオハザード2」。これにより手本となる完成度のレベルがさらに上がってしまうのは確かだろうが、さらにまたクリエイターたちに影響を与えるような「成功した表現」を創り出しているか。……そういった点から見ながら楽しむのも、いいのではないだろうか。



BIOHAZARD 2

Prologue
of
Terrors

Another Bio Hazard

ROOTS OF HORROR

神話伝説的原形

S.T.A.R.S. RACCOON P.D.
www.residentevillive.ru

神と悪魔の誕生

あらゆるモンスターの原形は、神話の中にある。神が生まれなければ、悪魔も生まれない。そう、悪魔も神が生んだものなのだから。

世界で最も古い神話はオリエントのものだといわれている。オリエントでもっとも古く文明を造ったのはシュメール人だといわれているが、シュメール人がどこからやってきたのかはわかっていない。遺跡や記録を見る限り、シュメール人は十分に発達した文明を持って忽然と歴史に登場しているようにしか見えないのだ。もっとも、シュメール人自身の記録はそうたくさん残っているわけではない。いわゆるオリエント神話といわれているものも含め、当時の記録が残る粘土版はシュメールの土地を引き継いで栄えたバビロニアやアッカドのものが大多数を占めている。

バビロニアの創世神話には父神アプスーと母神ティアマトがおり、ふたりの結びつきによって多くの神々が生まれ、さらにティアマトは多くの魔物をも生み出してゆく。こうしたモンスターを生み出す母神の姿はオリエントに限らず各地に残っており、ギリシア神話では神々とともに巨人たちをも生んだ母神ガイアや、キマイラなどのモンスターを生んだ蛇身の女神エキドナがそれにあたる。こうした神話の類似は、基本的には同一の神話すなわちオリエントの神話があちこちに伝播し、その土地で変化していったからだと考えられている。

オリエントに限らず、多くの地域で創世の神話では母神が絶大な力を持つものとして描かれている。しかし、いつの日か母神は息子や孫にその力を奪われ、男神が頂点に立って世界を統べるようになってゆく。男神はやがてみずからを創造主であると宣言し、後に宗教へと発展する信仰を要求するようになる。実際には、この時点から本当の「神」話となる。男神は崇拝の中で浄化されてゆき、崇拝の度合いが強くなるとユダヤ・キリスト教の唯一神のような究極に善なる存在に昇華される。そして、崇拝が激しければ激しいほど、「神」の生み出す「悪魔」は力強さを増して誕生することになる。

土葬と甦る死者

かつて人類の多くは土葬を行っていたが、これが甦る死者の伝説を作り出す土壌となったことは間違いない。例えば、仮死状態で埋葬されてしまった人物が土中で息を吹き返した場合、運がよければ脱出することができるだろうが、肉親を含めて死んだと思っている人間は死者が甦ったものと思うだろう。土中で力尽きて本当に死んでしまった場合でも、内側から這い出そうとした跡が見つかれば気味悪く思われる。また、土葬した場合、気温などの条件が合えば「死蝋」という状態になり死体が腐らなくなる。こうした状態が人の目に触れれば不死者であると思われても不思議はない。ゾンビの概念は、こうした土葬文化の中から出てきたものなのだ。

ROOTS OF HORROR

神話伝説的原形

[illegible]、人々の崇拝を勝ち得、神聖[illegible]に崇拝されてしまった[illegible]どうなるのだろうか。[illegible]ってはいても、実際は人[illegible]ように、人々の祭り上げる[illegible]存在ではありえない。[illegible]しも、後ろ暗い部分のひ[illegible]つ持っているのが当たり[illegible]う。

[illegible]登場するのが「悪魔」だった。[illegible]くはその熱烈な崇拝者にと[illegible]悪魔」は都合のいい存在だっ[illegible]る神」に都合の悪いこと[illegible]は、それらをすべて悪魔の[illegible]てしまえばいいのだから。[illegible]生する「悪魔」とは、神が神[illegible]として完成される際に発生[illegible]で、それまで持っていた神[illegible]な部分が固まりのように[illegible]されたもの。そして、神[illegible]での罪をすべてあがなう存[illegible]あり、あらゆる罪やマイナス[illegible]固まりで、自分をこんな姿で[illegible]した神に対して復讐心を抱い[illegible]多くの神話や伝説の中[illegible]悪なるものは神聖なものから[illegible]される例が多いのは、こうし[illegible]誕生プロセスがあったからで[illegible]ろうか。

邪悪な存在としての不死者

こうして神に対する悪の存在が誕生すると、人々は次にその活躍の場を求めるようになる。「神」にとって都合のいい存在である「悪魔」は、人々にとってさえ都合のいい存在にされてゆく。なにか嫌なことがあればそれはすぐに「悪魔」のせいにされ、偶然いいことが起こった時は「神」に感謝を捧げたりする。「悪魔」が人々の心に根づいてゆくと、神がそうであったように悪魔もどんどん強大な力を持つ存在にされていった。そうした力のうちのひとつが、神同様の「不死」である。神から直接生まれた悪魔だからこそ、神と同じ力がそなわっていることは当然と考えられたのだ。

かくして邪悪の象徴は生まれ、不死をはじめ強大な力を持つに至った。世の中に起こるすべての忌まわしき出来事は悪魔とその手下たちの仕業とされた。天上の神に対し地獄を根城とする悪魔の手下となるものは、地獄へ落ちた死者と考えられた。

甦る死者の伝説

左ページの囲みに書いた通り、かつては土葬が一般的だった。これはペストが大流行した時を境に火葬中心に変化していくことになるのだが、土葬習慣は数多くの伝説の原形となる色々なエピソードを残した。それが、やがてスラヴ地方を中心に爆発的に広まった吸血鬼や狼男など不死の怪物のイメージを作り出すことになったのだ。そしてもちろん、そうしたモンスターたちは悪魔の手下である邪悪な存在とされた。吸血鬼伝説の元になったと思われるようなモンスターは、とても古い時代から考えられていたようで、神話に登場するようなものもいる。例えば、ギリシア神話に登場するラミアやエンプーサがそうで、他にもローマのストリゲスやヴルコラカスも同じ系統に属する。これらがみな土葬を原因とした死者の復活からきたものだとしたら、元々土の中から這い出してきたようなものなので、まるで死ぬことのできない不死者のように見えたとしても不思議はない。

こうした伝説は多くの目撃例とともに何度も文章などの形で残されたが、現在の形に近い「ヴァンパイア」となるのは、先の時代。中世の時代までは、古代から伝わる魔物という漠然としたイメージのままだった。

15世紀のルーマニアに、後にブラム・ストーカーが小説「ドラキュラ」のモデルにしたといわれるワラキア領主ヴラド・ツェペシュが現れる。当時のヨーロッパは戦国時代であり、スラヴ地方などは常にどこかの国同士が戦争していたといっていい。ヴラド・ツェペシュも、そんな時代の領主らしく、苛烈な性格の武将だった。戦いにおいては、自国を守るためにあらゆる手を使った。捕虜を拷問したり、見せしめに惨殺し城外に串刺しにするなどしていたが、そうした行為は敵の戦力を削ぐ効果を発揮したものだ。領主としての彼は民に愛される人物であったともいわれている。しかし、いつしか「串刺し公ツェペシュ」という剣呑なあだ名で呼ばれるようになり、残酷な人物として伝説的な存在になった。そうしたイメージが、ルーマニア地方に伝わる吸血鬼伝説と合体し、ドラキュラ像になっていったのだ。

参考文献

世界最古の物語
H・ガスター
1973年発行　社会思想社教養文庫

いわゆるオリエント世界で発掘された、楔形文字の刻まれた粘土板。そこに世界でもっとも古い物語が描かれていた。それを読みやすくまとめたのがこの本。読み進めると、どこかで聞いたと思うようなことが多いのは、これがすべての物語の原形であるから。オリエント神話を知るための必読書。

世界の神話
マイケル・ジョーダン
1996年発行　青土社

青土社では世界各地の神話についてまとめられた書籍を和訳出版しており、この本はシリーズの別冊とでもいった位置にある。世界各地の神話について、アニミズム、天体、創世など17の主題に分類し、主題ごとにまとめている。神話の似たようなエピソードを比較するには便利だが、個々の神話詳細は短くまとめられている。

世界の神話がわかる
吉田敦彦(監修)
1997年発行　日本文芸社

世界の古代文明、秘密結社、哲学・思想などひとつのテーマについて多くの図版とコラムなどでまとめてゆく「知の探求」シリーズの1冊。ギリシアやケルトなどメジャーな神話から、スラヴやアメリカ・インディアンなどの一般的にはあまり知られていない神話まで網羅的に紹介した書籍。いわば神話カタログである。

Another Bio Hazard

不死者たちのバリエーション

ブラム・ストーカーの「ドラキュラ」（*1）が最初に発行されたのは1897年とされている。当時からエポックメイキングな存在として認知されたが、ホラー小説が書かれたのはこれが初めてではない。メアリ・シェリーの「フランケンシュタイン」も、半世紀以上前に書かれている。吸血鬼を題材にした詩を作ったバイロンと、当時彼の主治医だったジョン・ポリドリ、そして当時まだ結婚前のメアリと愛人の4人はバイロン卿の別荘にて一緒に逗留。そこでバイロンが、ひとりひとりが1本ずつ恐怖小説を書こうと提案し、そこでメアリが書いたのが「フランケンシュタイン」だった。そして、ポリドリはバイロンのアイディアを元に「吸血鬼」を書いている。

ポリドリの「吸血鬼」は最初バイロン作とされたりして多いに話題になり、戯曲化されたり歌劇になったりし、後に吸血鬼小説を書くことになる作家たちに大きな影響を与えた。そうした影響の中、メリメの「ラ・グズラ」（1827年）やゴーゴリの「ヴィイ」（1833年）といった吸血鬼小説が書かれ、しばらく後にレ・ファニュの「カーミラ」（1872年）（*2）が登場し「ドラキュラ」が満を持して発表される下地ができていった。

ポリドリの「吸血鬼」に登場した、バイロンをモデルにしたルスヴン卿も魅力ある存在だったが、「ドラキュラ」が発表された後はたちまち存在感が薄くなり、吸血鬼といえばドラキュラ伯爵というイメージが定着した。ドラキュラはそれから演劇に、映画に、ヴァン・ヘルシング教授とともに何度も何度も登場することになった。フランケンシュタインの怪物、狼男と並んでモンスター映画における3大モンスターに数えられ、その中でももっとも愛されていたのは間違いない。なお、3大モンスターに次いで人気があったのがミイラで、後にゾンビというモンスター界の大スターがあらわれるまで、ドラキュラの天下はしばらく続くことになる。

ドラキュラおよび吸血鬼映画は無数に作られており、名作も駄作も多い。これは、「吸血」という行為自体にエロティシズムが感じられることから好まれているのではないだろうか。

ブードゥー教のゾンビ

不死のモンスターとしてゾンビが誕生する前に、ゾンビの伝説的なルーツについても紹介しておきたい。まず、「動く死者」というゾンビの原形は、カリブ海はハイチ島のヴードゥー教に伝わる秘儀からきたものだといわれている。ヴードゥー教のゾンビとは、まじないによって死者に仮の命を与え、術者の使役人として使う技術である。いわゆるゾンビ映画にあるような、ゾンビに噛まれた者もゾンビ化するといった設定は存在しない。それは吸血鬼や狼男伝説からとられたものなのだろう。ヴードゥーのゾンビは肉を食うが、血を欲しがることはなく、吸血鬼との大きな違いとなっている。

ヴードゥーのゾンビをつくるためには、かなり複雑な手順が必要となる。術者自身が悪魔と契約を結ぶ必要がある。ゾンビにして使役する相手は生きてるうちに特定し、まじないによって魂を抜き取って衰弱死させ、埋葬されるのを待った上で死体を盗み出さなければならない。

ヴードゥーとはもともと、カリブ海地域に強制的に連れてこられた西アフリカの黒人奴隷たちのカルト的なコミュニティで、その秘儀も極めてアフリカ的な性格を強く残している。祖先崇拝を基盤に、アメリカ・インディアンの信仰やカトリック教、それにスペイン人の民間伝承など様々な要素を吸収してできている。一般的には、ロアと呼ばれる精霊を憑依させることによって儀礼を行うが、カトリック要素の混入によってロアには多くの聖人が含まれている。憑依状態になるための手順には太鼓のリズムに合わせたダンスと、黒鶏や黒猫などの供犠が行われる。

ゾンビという名称はナイジェリアやコンゴの部族が蛇神を指す言葉として使っていたもので、死体をよみがえらせた際の魔術的な力そのものを指す言葉としてヴードゥーに取り入れられたが、後によみがえった死体を指す言葉となった。ゾンビとなったものは基本的に不死となるが、その力の源は術者の魔術のみに限られる。

注釈

（*1）「ドラキュラ」
翻訳版は「吸血鬼ドラキュラ」で創元推理文庫から。何度も映画化されているし、もっとも新しいコッポラの「ドラキュラ」は話題にもなった。しかし、原作小説にはまた独特のおもしろさがある。恐怖小説というよりは冒険小説に近いのりで楽しめる。

（*2）「カーミラ」
女性同士の同性愛も視野に入れた、妖しいイメージの恐怖小説。やはり映画化もされている。翻訳版は「吸血鬼カーミラ」で創元推理文庫から。

（*3）ホムンクルス
錬金術による人造人間のこと。錬金術師たちの目標は神の領域に達することであり、これも目標のひとつ。

（*4）ゴーレム
ユダヤの神秘学カバラの奥義によってつくる一種のロボット。

（*5）ハマー・プロ
怪奇映画を量産したイギリスのプロダクション。クリストファー・リーのドラキュラとピーター・カッシングのヴァン・ヘルシング教授が有名。

ROOTS OF HORROR

神話伝説的原形

フランケンシュタインの怪物

ヴードゥー教のゾンビとともに、ホラー映画のゾンビの成立に大きな影響を与えたのはフランケンシュタインの怪物だろう。メアリ・シェリーの小説によって誕生したこの怪物は、ヴィクター・フランケンシュタイン博士によってつくられた一種のロボットで、その体は死体から集められた体組織をつなぎ合わせてつくられている。しかし、博士はその目が開いた瞬間自分の成し遂げたことを怖れ、被造物を憎しむようになる。そのため、怪物には名前がない。怪物は自分自身が拒絶されたことを深く悲しむのだった。

ゴシックと呼ばれる形式の恐怖小説が流行し始めた時代に書かれたこの物語は、どちらかといえば怪物の悲哀を描いた物語として多くの読者を獲得した。そして後に、ホラー映画の3大モンスターに数えられるようになり、ドラキュラと同様何度も銀幕に登場している。

その原因が科学的とはいえ、死体がよみがえるという点で、ゾンビとは基本的な部分での共通項がある。もっとも、フランケンシュタインの怪物には自我も知能もあるという点で、肉を求めて徘徊するだけのゾンビとは大きく異なるのだが。

科学によってつくられたこの怪物だが、その描かれ方にはホムンクルス(*3)やゴーレム(*4)といった錬金術による生命の創造のニュアンス強い。フランケンシュタインは怪物に命を吹き込んだ瞬間、自分が神を冒涜したと後悔するし、怪物は創造者に対し自分はあなたのアダムでありたいと打ち明ける。死体によってつくられてはいるものの、明らかに独立した意識を持った人間なのだ。そして、人間を作ってしまった科学者は神の領域に踏み込んだことになる。

この物語は、日本人とカトリック教徒では感じる衝撃が大きく異なるのだろう。基本的には無宗教的な精神を持つ日本人には、「神の領域」というタブーが存在しないのだから。だからフランケンシュタインの立場に感情移入することができず、怪物の悲哀感の印象が強くなる。いってみれば怪物の親であるのに、子供を見捨て、さらには愛を得る希望をすら打ち砕くのだから。

ホラーとしてのゾンビ

1968年、ジョージ・A・ロメロの手によって「ナイト・オブ・ザ・リビングデッド」は完成する。そしてそれは、ドラキュラ、狼男、フランケンシュタインの怪物に続く、新たなスターの誕生を意味していた。

しかし、それまでのホラー映画にゾンビがいなかったわけではない。ハマー・プロ(*5)制作の「吸血ゾンビ」('66年)がすでに作られており、これもヴードゥー教のゾンビを扱っている。ただし、ロメロ・ゾンビは人を食うという点で衝撃的だった。ただひたすら、本能に突き動かされるままに人を襲って食うゾンビ。そこには、かつて知的生物であった面影はない。そして、食われた人間もゾンビとなり、たとえそこにいるのが親子供であろうと襲って食う。そんな世紀末的なイメージが、ロメロの提示した新しいモンスターとしてのゾンビだった。

それまでの代表的なモンスターたちは、ドラキュラにしろ狼男にしろ、そしてフランケンシュタインの怪物にしても知性を持っていた。人間を襲うにしても理由があったのだ。しかし、ゾンビには知性はない。単純に肉を食うという欲求のみがあり、恐らくは食ったからといって満足することもない。ただひたすら憑れたように食うだけ。人間は襲われて食われるだけ。その理不尽さが新しい恐怖だった。「ナイト・オブ・ザ・リビングデッド」の世界観はその後徐々に浸透し、同様なゾンビの出てくる映画がたくさん作られた。また、ゾンビが出てこないものでも、襲われる理由のわからない理不尽な恐怖が描かれるものばかりになっていった。現在ホラー及びサスペンスの主流となっているサイコ殺人者は、いってみればロメロ・ゾンビの理念があったからこそ登場してきたものなのだ。

そう、ロメロ・ゾンビはホラーの概念すら変える究極のモンスターだった。だからこそ、スターの座にすらつくことができたのだ。果たして、この先新たなエポックメイキングとなるモンスターは登場し得るのだろうか。

参考文献

ドラキュラ誕生

仁賀克雄

1995年発行　講談社現代新書

ドラキュラのモデルといわれているヴラド・ツェペシュについても詳しく書かれているが、他にも吸血鬼や狼男など、スラヴ圏に伝わるモンスターについての知識がまとめられている。吸血鬼に関する世界の伝説にも触れられている上、文章が平易で読みやすいためオカルト関係に興味があるなら入門用に読んでおきたい。

フランケンシュタイン

メアリ・シェリー

1984年発行　創元推理文庫

いわゆる「フランケンシュタインの怪物」を生み出した小説がこれ。原文は1世紀半以上もの昔に書かれたもので、ゴシック小説のスタイルで書かれているため、現代的な小説に比べると読みにくいのは確か。しかし、これだけの長い年月を読み継がれてきただけの物語ではある。同様に「吸血鬼ドラキュラ」も必読の一冊。

内臓幻想

友成純一

1983年発行　ペヨトル工房

ホラー映画好きとしても知られている伝奇作家によるスプラッタ・ホラー映画評論集。単純に映画を個別に論評するものではなく、スプラッタ・ホラーというジャンルについて語ったり、自身のベスト10をまとめたり、ロメロやクローネンバーグなど監督個別に思いを綴るなどバラエティ豊かな内容にまとめられている。

Another Bio Hazard

ROOTS OF HORROR

表現形態としてのホラー小説

ゴシック文学からの出発

それはまだ「ホラー小説」と呼べるような物語ではなかったが、19世紀のはじめごろヨーロッパにゴシック形式の恐怖小説が流行の兆しを見せた。そこに登場したのがメアリ・シェリーの「フランケンシュタイン」(1818年)。ロマン主義の香りを持ったその作品、まるで新しい小説の始まりを告げる先触れのように、劇的に鳴り響いた。

その後、イギリスで短編幽霊小説が流行し、レ・ファニュの「吸血鬼カーミラ」(1872年/創元推理文庫)が発表される辺りまで、長編小説の大きな動きが見られない。状況が一変するのは、19世紀末も近くなったころ。すでに「宝島」を'83年に発表していたロバート・ルイ・スティーヴンソンが「ジキル博士とハイド氏」(1886年/角川文庫他)を発表。そして、20世紀に突入する直前に、ブラム・ストーカー「吸血鬼ドラキュラ」(1897年/創元推理文庫)が発行される。20世紀を目前にして、ホラー小説の底流はここに完成した。なお、同じ頃H・G・ウェルズもまた、SF小説の基礎を一気に作り上げていた。『タイム・マシン」('95年)、「モロー博士の島」('96年)、「透明人間」('97年)、そして「宇宙戦争」('98年/いずれもハヤカワ文庫SF他)

20世紀初頭は、ヨーロッパに神秘主義が台頭していた。薔薇十字団やフリーメーソンを意識した組織づくりの「黄金の暁教団」には当時の怪奇幻想作家たちが集っていた。アレイスター・クロウリー(「ムーンチャイルド」創元推理文庫)を中心に、W・B・イエイツ(「ケルトの薄明」ちくま文庫)、アーサー・マッケン(「怪奇クラブ」創元推理文庫)、アルジャナン・ブラックウッド(「妖怪博士ジョン・サイレンス」角川ホラー文庫)、ロード・ダンセイニ(「妖精族のむすめ」ちくま文庫)、ダイアン・フォーチュン(「神秘のカバラー」国書刊行会)、H・R・ハガード(「ソロモン王の洞窟」創元推理文庫)、G・K・チェスタトン(〈ブラウン神父〉シリーズ)、そしてロバート・ルイ・スティーヴンソンが所属していたという。

パルプマガジンとクトゥルー

1920年代に入り、アメリカでパルプマガジン「ウィアード・テールズ」が創刊。コズミック・ホラーと呼ばれる壮大な恐怖感を描いた小説が流行し始める。コズミック・ホラーの系譜は、ウィリアム・ホープ・ホジスンの「異次元を覗く家」(1908年/ハヤカワ文庫SF)から始まったとされており、H・P・ラヴクラフトもこの小説を読んでから〈クトゥルー神話〉を造り始めたといわれている。

「ウィアード・テールズ」には、H・P・ラヴクラフトの他、ロバート・E・ハワード(〈コナン〉シリーズ)、ロバート・ブロック(「サイコ」ハヤカワ文庫NV)、レイ・ブラッドベリ(「火星年代記」ハヤカワ文庫SF)、シオドア・スタージョン(「人間以上」ハヤカワ文庫SF)、クラーク・アシュトン・スミス(「イルーニュの巨人」創元推理文庫)、〈クトゥルー神話〉の書き手のひとりでもあるオーガスト・ダーレスといった作家が寄稿していた。

「ウィアード・テールズ」は、人気作家ロバート・E・ハワードの自殺し('36年)、ラヴクラフトが癌で亡くなった上('37年)、C・A・スミスがショックから小説執筆をやめてしまい、急速に斜陽に向かった。そして、1954年9月をもって廃刊となってしまう。

そんな中、オーガスト・ダーレスはみずから出版社アーカム・ハウスを設立。ラヴクラフト、C・A・スミス、ロバート・ブロック、ブラッドベリらの単行本を出版し地歩を固め、レ・ファニュ、W・デ・ラ・メア(「死者の誘い」創元推理文庫)といった英国幻想作家の作品集を出版したりして手を広げていった。アーカム・ハウスは現在も健在で、マイクル・ビショップ、リチャード・ルポフといったSF作家や、マイクル・シェイ、C・L・グラント、タニス・リーといったファンタジー作家、モダンホラー作家ラムジー・キャンベルなどの単行本を発行している。

注釈

(*1)他の目立つ作家

キング、クーンツに次ぐ人気作家としては、ロバート・R・マキャモン、クライヴ・バーカー、F・ポール・ウィルスンの3人が挙げられる。マキャモンの代表作といえば、やはりブラム・ストーカー賞に輝いた「スワン・ソング」('87年/福武文庫)、それに「マイン」('90年/文藝春秋)。バーカーならば「ウィーヴワールド」('87年/集英社文庫)に、「イマジカ」('91年/扶桑社ミステリー)。ウィルスンなら、「マンハッタンの戦慄」('84年/扶桑社ミステリー)、「触手(タッチ)」('86年/ハヤカワ文庫NV)を含む〈ナイトワールド・サイクル〉6部作。他にも、〈ヴァンパイア・レスタト〉シリーズのアン・ライス、〈ミッドナイト・ブルー〉シリーズのナンシー・A・コリンズ、「暗い森の少女」のジョン・ソールなど、目を離せない作家はたくさんいる。全部読もうと思ったらお金も時間もいくらあっても足りないのだ。

表現形態としてのホラー小説

モダンホラーのはじまり

50年代に入ると、パルプマガジンとコズミック・ホラーの時代は終わりを告げ、現実に近い世界でのリアルな恐怖を描く「モダンホラー」の時代が始まった。

ここで表舞台にあらわれるのが、映画「ナイト・オブ・ザ・リビングデッド」の元ネタにもなった「地球最後の男」や、スピルバーグ監督の「激突!」原作を書いたリチャード・マシスン。また、映画「SF/ボディスナッチャー」など3回映画化されている「盗まれた町」(ハヤカワ文庫SF)を書いたジャック・フィニィも同様にこの時期から活躍を始めた。彼らはファンタジー&サイエンス・フィクション誌などのSF誌から出てきた作家たちで、「ウィアード・テールズ」に見切りをつけたロバート・ブロックやブラッドベリらもすでにSF誌に活動の場を移していた。ブロックの「サイコ」('59年)や、ダーク・ファンタジーの元祖的存在といわれているブラッドベリの「何かが道をやってくる」('61年)が発表されるのはこの時代に入ってからのことだ。

モダンホラーのムーブメントは、60年代に入ってロッド・サーリング制作・脚本のテレビドラマ「ミステリー・ゾーン」が始まることで強力な追い風を受けた。さらにアイラ・レヴィンの「ローズマリーの赤ちゃん」('67年)が発表され、ロマン・ポランスキー監督によって映画化されることで、一気に主流文学へと流れが変わってゆく。ベストセラーとなるような作品は出版前から映画化が決まっていたりするようになった。そうした時代の流れの中で、スティーヴン・キングやディーン・クーンツが活躍する時代がやってくる。

ちなみに、この時代の名作が一時ハヤカワ文庫からモダンホラーシリーズとして出版されていた。ラムジー・キャンベルの「母親を喰った人形」('76年)などが含まれているものの、そのほとんどが現在品切れ状態にあり、入手は難しい。SF大作「ハイペリオン」の人気を受けて、ダン・シモンズの「カーリーの歌」('85年)はさすがに再発売されたのだが、他の作家の作品も重版をかけて欲しいものだ。

キングとクーンツ

モダンホラー作家としてのスティーヴン・キングとディーン・クーンツは、他を完全に圧倒する存在だ。出版された本はことごとくがベストセラーとなるし、キングの場合映画化されない作品はほとんどない。

キングのデビューは'74年の「キャリー」(新潮文庫)。出版当初は大した売り上げにはならなかったのだが、ペーパーバック版が出版され、'76年にブライアン・デ・パルマ監督によって映画化されると、一気に250万部を超えるスーパーベストセラーとなった。2作目はゾンビ、吸血鬼ものの「呪われた町」('74年/集英社文庫)で、トビー・フーパーによって映画化「死霊伝説」('79年)。3作目「シャイニング」('77年/文春文庫)からは本格的にベストセラー作家となり、これはスタンリー・キューブリックによって'80年に映画化されたが、その出来に不満だったキングは去年テレビのミニシリーズとしてふたたび映像化させた。映画的にも特筆すべき作品をセレクトするだけでも、「デッド・ゾーン」('79年/新潮文庫)はクローネンバーグ監督('83年)、「スタンド・バイ・ミー」('82年/新潮文庫)はロブ・ライナー監督('86年)、「クリスティーン」('83年/新潮文庫)はジョン・カーペンター監督('83年)、「ダーク・ハーフ」('89年/文春文庫)はロメロ監督('93年)と、これだけ挙げられる。他にも、長編を6分冊した「グリーン・マイル」('96年/新潮文庫)など常に話題のなくならないところはなんともスゴイ。

変わってクーンツだが、初期はSF小説なども書いていたのだが、「ウィスパーズ」('80年/ハヤカワ文庫NV)辺りから売れ始め、ブードゥー教を扱った「闇の殺戮」('84年/光文社文庫)、「ストレンジャーズ」('86年)、「ウォッチャーズ」('87年)、「ライトニング」('88年/3作とも文春文庫)と話題作を連発。「ライトニング」以降はホラーにこだわらない作風になっていった。邦訳最新刊は「インテンシティ」('96年/アカデミー出版)。クーンツは映画化作が少ないため少々地味な気はするが、キングと並ぶ面白さは保証つき。このふたり以外の目立つ作家(*1)については、スペースがないので注釈にて。

参考文献

ホラー小説大全

風間賢二

1997年発行　角川書店

タイトルに「ドラキュラからキングまで」とある通り、ゴシック小説からパルプ文学、モダンホラーまでホラー小説全般について系統立ててまとめた書籍。風間氏は他にも「スティーヴン・キング恐怖の愉しみ」(筑摩書房)などの書籍や、ホラー小説だけに限らない訳書を書かれており、ホラー小説の解説者としても活躍中。

クトゥルー神話事典

東雅夫(編)

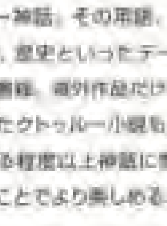
1995年発行　学研

H・P・ラヴクラフトが創始し、後続の作家がエピソードを積み重ねて集成していったクトゥルー神話。その用語、エピソード、関係作家、歴史といったデータを事典にまとめた書籍。海外作品だけでなく、日本で書かれたクトゥルー小説もフォローしている。ある程度以上神話に慣れ親しんだ上で読むことでより楽しめる本。

スニーカー

アンソロジー

1990年発行　ハヤカワ文庫NV



「ナイトヴィジョン」と名づけられたアンソロジーシリーズの1冊。作家が常に3人でページ数を3分の1ずつ、ページ数があえばどう構成しても構わない。スティーヴン・キング、ダン・シモンズ、G・R・R・マーティンが作品を提供しており、キングとシモンズは短編3本ずつ、マーティンは1本の中編を書いている。

Another Bio Hazard

ROOTS OF HORROR

ホラーを描く書籍たち

ノンフィクション文学の恐怖

小説などフィクションに描かれる「恐怖」は、確かにおもしろい。しかし「恐怖」の種類はそれだけには限らない。現実世界には恐ろしいことがいくらでも転がっている。例えば「宗教」。信仰という行為は恋と同様人間を盲目にさせる働きがあるようで、短絡すると簡単にむごたらしいことをしてしまう。中世ヨーロッパの「魔女狩り」をあえて挙げずとも、そうした事例はあちこちにある。カルト教団の暴走は、宗教すべてが陥る可能性に過ぎない。「民族」もしくは「人種」もまた、宗教同様争いの種となってきた。こうした人間の行ってきた恐ろしい側面を調べてゆくと、結局もっとも恐ろしいものはモンスターよりも人間ということになってしまったりする。「怪物の本」荒俣宏（集英社文庫）や水木しげるの一連の妖怪本などを見ていると、それらはすべて人間の暗黒面を戯画化したに過ぎないのかもと思える。

重くない「恐怖」を楽しみたいのだったら、オカルトもののエッセイを、故人澁澤龍彦の書籍はどれも読みやすくおもしろい。荒俣宏や桐生操などのオカルトエッセイのルーツでもあり、まず澁澤の本であらましを頭に入れた上で、細部を追求した本を見つけていくといい。例えば、澁澤の「黒魔術の手帖」（河出文庫）を読んだ後、「オカルト」坂下昇（講談社現代新書）、「悪魔礼拝」種村季弘、「オカルト」コリン・ウィルスン（ともに河出文庫）と読み進めるストロングスタイルがあれば、桐生操の「世界史・黒魔術の帝王たち」（にちぶん文庫）でさらに軽く行ってみたり、鏡リュウジ(*1)からエリファス・レヴィ(*2)へ至る異性黒魔術コースをたどってみるのもいいだろう。あるいは、やはり澁澤を敬愛する中野美代子の「孫悟空の誕生」（福武文庫）へ進んで中国の錬金術に触れてみるなんていう意表をついたコースもおもしろい。

こうした、いわばいもづる式のノンフィクション読書をしてみると、ホラー小説や「バイオハザード」などのホラーゲームを遊んだ時にまた違った面白さを発見することができる。それが楽しくて、小説のネタからいもづる読書を始めたりするのもまた一興なのだ。

日本のホラー小説

日本人作家によって書かれるホラー小説は、そのほとんどが基本的にヤングアダルト層向け(*3)ということになっている。少女向けホラーコミック誌のすさまじい量を見れば納得せざるを得ないが、一般的な日本の大人はよほどのことがない限りホラー小説など読まないということらしい。

最近は、「パラサイト・イヴ」がゲーム化だとか、「リング」と「らせん」が同時に映画化だとか、ホラー小説を中心とした派手な話題は少なくない。ちょっと見にはホラーブームとでもいえそうなものがきているように見えるかもしれないが、現実にはそこまでのレベルにはない。確かに映画化されるような本はきちんと売れているが、「失楽園」などの社会現象レベルにはほど遠いし、実際のところ映画が公開されてもそれが大規模にブレイクするとはまず考えられない。そして、「パラサイト・イヴ」も「リング」もラインナップしてる角川ホラー文庫にしても、それ以外の本になると結局「よほどのことがない限り」一般の大人たちに読まれることはなくなってしまうのだ。

実際のところ、残念なことに「角川ホラー文庫」というブランド自体ヤングアダルト文庫とほとんど変わらない感覚で一般がとらえていることは間違いない。

そんな中、ホラー小説界に貴志祐介(*4)があらわれたことは実に喜ばしい事件で、瀬名秀明、鈴木光司に続いてホラー文庫でも一般読者が買いたくなるくらい一刻も早く広く認知されて欲しいと思っている。

さて、この項最後に、こちらはモロにヤングアダルト小説界で活躍している作家をひとり紹介しておきたい。講談社X文庫という少女向け小説文庫は、大人のしかも男性が買うのは少なからず抵抗があるのだが、小野不由美は小説好きならチェックしておいて損のない作家。ここはホラー小説の項なので作品的には「悪夢の棲む家」を挙げておくが、実に怖くておもしろい。

注釈

(*1)鏡リュウジ
「魔女術」（柏書房）など、天使関連本などの著作や訳書もある。

(*2)エリファス・レヴィ
実在した最後の魔術師と呼ばれる人物で、「高等魔術の教理と祭儀」（人文書院）などの著作がある。

(*3)ヤングアダルト小説
基本的に、軽く読みやすい文体で書かれた小説のこと。一般の文庫に比べ若い世代向けに作られている小説文庫に収録されている作品など。ティーン小説と呼ばれることも多かったが、必ずしも10代の読者しかいないわけではないためこう呼ばれる。

(*4)貴志祐介
「黒い家」（角川書店）で第4回日本ホラー小説大賞を受賞。宝島社の「このミステリーがすごい'98年版」の国内編で2位を記録した。他に角川ホラー文庫から、「十三番目の人格/ISOLA」がある。

(*5)伊藤潤二
本文には書けなかったが、代表作はやはり≪富江≫シリーズだろう。

www.residentevillive.ru

ROOTS OF HORROR

ホラーを描く書籍たち

コミック・ホラー

ホラーコミックといえば山岸涼子、楳図かずお、日野日出志、つのだじろう、古賀新一――そんな[illegible]う年代はやはり30歳前後かそれ以上なのかもしれない。もちろん、現在でも現役で活躍されてる方はかりなので古いというのも失礼なのだが、時代は明らかに次の世代が育ってきている。そして、確実に時代に応じた作品を作り上げることで着実に地位を固めているのだ。

そんな新しい世代の筆頭に上がるのは、やはり伊藤潤二(*5)だろう。古くからのホラーコミック好きにはやや抵抗のある作風だが、それはまさに時代風なのだ。ホラー小説の文脈でいえばスプラッタ・パンクにあたるラディカルな雰囲気ばかりに注目しがちだが、その作品がおもしろいのはやはりアイディアの鋭さに理由がある。普通ならば思い付かないようなアイディアを思い付く鋭さはもとより、かつてのホラーコミックでは考えられない応用を物怖じせず描き切ってみせる度胸。そうした姿は無邪気とすら感じられる。まだまだ発展途上であり、だからこそできる姿勢なのかもしれないが、いつまでもその姿勢を崩さずに突き進んで欲しい。

次には犬木加奈子の名を挙げないわけにいかないだろう。「不思議のたたりちゃん」(講談社)と「不気田くん」(ぶんか社)の2シリーズで作り上げた独特の世界観には、奇妙な魅力が確かにある。

その次ということになると難しい。かろうじて、今まさにブレイクの兆しが見えている今市子と、道なき道を暴走し続ける神田森莉の輝きは見分けることができるのだが、他の作家たちの多くはベテランの安定した輝きの前に色褪せてしまうばかり。もっとも、こうした新しい世代の作品は、怖いというよりも笑ってしまうものが多く、背の背筋が寒くなるような感じを味わうことが滅多にないことは残念でもある。また「汐の声」や「鬼来迎」のような、まさに日本だからこそ味わえる陰湿な恐怖や、「赤ん坊少女タマミ」を読んだ時のいや～な読後感を味わいたいともよく思うのだ。

媒体としてのホラー雑誌

ここ数年、少女向けのホラーコミック雑誌が多量に出版されている。そんな中で、もっとも作家陣が充実していると思われるのが朝日ソノラマの「ネムキ」で、新世代作家たちの活躍も目覚しいが、諸星大二郎の「栞と紙魚子」や高橋葉介の「夢幻外伝」といった安心感のあるブランドがおさえられている点が大きい。次点は老舗といった感じの「サスペリア」(秋田書店)だが、古賀新一、つのだじろう、千之ナイフ、高橋美由紀、小山田いくなどベテラン勢の圧倒的な力ばかりが目立ち新世代の作家がなかなか追いついてこない点が寂しいところ。それでも、『エコエコアザラク』『亡霊学級』『吸血鬼美夕』と映像化された作品が3本現在進行形で続いているというのは大きな強みに違いない。

コミック以外のホラー雑誌というのはほとんど見られないのが現状で、近いフィールドにある「ムー」(学研)や「ボーダーランド」(角川春樹事務所)といった怪しい路線に元気がなくなっているのが気がかり。日本ではすでに「X-ファイル」の魔力も消えかけているということか。せめて劇場版がやって来るころまではもって欲しいものだが。

ビジュアル系ホラー誌としては唯一といっていい「ファンゴリア」(ファングス)には、マイペースでまだまだがんばり続けて欲しいところ。もっとも、映画も大当たりする作品以外はさっぱりという状態が続いているので、せっかく紹介した「ファングルフ」や「スペース・トラッカー」、「イベント・ホライゾン」といった作品もいつの間に公開したかと思えばすぐに公開終了してしまうという寂しい事態が多い。それでも2月下旬には、ジャパン・ミックスからSF系のビジュアル誌『HEAD+』が創刊するという。健闘を期待したい。

最近はどうやら落ち着いてきたアメリカントイ、フィギュア系雑誌は、そろそろ生き残りを賭けた戦いになっていきそう。もっとも、フィギュア系雑誌にホラーものが載ることはあまり多くないのだが。

参考文献

西洋魔物図鑑
江口之隆
1996年発行　翔泳社

いわゆるモンスター事典形式の書籍で、数多くの海外文献から採録した図版がたくさんある。帯に「様々なゲームに登場している魔物も大集合」とあるように、ゲームもターゲットに想定したあまり堅苦しくない内容。残念なのは項立てが細かく全体が50音順に並んでおらず、目的の魔物を探すのに少々手間取ること。

死びとの恋わずらい
伊藤潤二
1997年発行　朝日ソノラマ

現在のホラーコミック界を牽引する最重要ファクターのひとり、伊藤潤二の最新作。連作形式ながら連続性の強い作品で、これまでの短編とはまた違った魅力が発揮されている一冊。クライマックスへ向けてたたみかけるように盛り上げてゆく構成は長編ならではで、読了後は次の長編作品が待ち遠しくなってしまう。

ファンゴリア
(日本版)
月刊　ファングス

米国スターログから発行されているホラー映画情報誌「ファンゴリア」の日本版。また、SF映画専門誌「スターログ」からも記事をセレクトし掲載している。アメリカの専門誌ならではの最新情報やインタビュー記事を読むことができる。写真は最新2月号で、日本版のみの「エコエコアザラクII」表紙と特集が組まれている。

Another Bio Hazard

HORROR MOVIES

娯楽としての恐怖

未知なるモノへの恐怖

世界最初のホラー映画、それは「月世界旅行」でしられる映画の祖、ジュルジュ・メリエスによってつくられた「悪魔の城」（1896年・フランス）であると言われている。2分という短編作品でストーリーもないような作品だが、その中には骸骨などのモンスターたちがすでに登場していたという。その後、いくつかの作品を経て怪奇映画「ドラキュラ」（1921年・ハンガリー）や「ノートルダムの傴僂男」（1923年・米）「オペラ座の怪人」（1925年・米）などサイレント時代の名作が次々と登場。そしてトーキー映画へと時代は移りかわっていく。そのなかモンスター映画「キング・コング」（1933年・アメリカ）も公開されている。しかし、ここまでの作品は怪奇映画。モンスター映画と呼ばれても、ホラー映画とはまず呼ばれない。どの作品も確かに恐怖を演出していたが、あくまでもその根本はモンスターであり、その恐ろしい"怪物"を描くための手法だ。恐怖自体をスクリーン上に描こうとするホラー映画とは少々ニュアンスが異なるか。なお、日本での記念すべきホラー映画第一作は、アルフレッド・ヒッチコックの「サイコ」（1960年・アメリカ）である。「もっと前からホラー映画はあっただろう」との声も上がりそうだが実際そうなのだから仕方がない。ヒッチコック来日の際、インタビューに対し「サイコ」を「ホラー映画だ」と称している。つまり、日本で初めてホラー映画という言葉が使われた記念すべき作品なのだ。なお、同年にカメラに仕込まれたナイフでざくざく人を殺すサイコ・サスペンス映画「血を吸うカメラ」（1960年・イギリス）も公開されている。そして1966年、ヒッチコックが引き起こした「サイコ」ブームに乗じて、ついに記念すべきスプラッター映画の第1作目「血の祝祭日」（アメリカ）が公開された。さらに1970年代に入ると、ジョン・カーペンター、ダリオ・アルジェント、デビッド・クローネンバーグ、ルチオ・フルチ（ホラー監督はp47に詳細がアリ）などの人材が次々とあらわれ、本格的なホラー映画の時代となっていくのである。

サスペンスとホラー

よく対比されるこの2つのジャンルだが、どこがどう違うのか実際に知らない人も多いのではないだろうか。そこで、この2つの単語を辞書で調べてみた。ちなみに意味は、SUSPENSEが不安、気がかり、HORRORが恐怖、嫌悪となっており、どうやらサスペンスは精神的な恐怖を、ホラーは生理的な恐怖を指すようである。しかし、実際映画のジャンルとしてホラーという単語を使う場合は、広く恐怖映画全般を指す場合が多く、その中にサスペンス映画も含まれる場合が少なくない。

HORROR MOVIES

娯楽としての恐怖

ホラー映画を分類する

いまだ100数年の歴史しか持たない映画だが、その間にも多数のジャンル、表現を生み出してきた。それはホラー映画とて例外ではなく、人を驚かせる、怖がらせるといったところからスタートし、近年盛り上がりを見せたサイコホラーものや、映画の初期から脈々と今まで続くゴシックホラーものなどジャンルは限りなく細分化され、いまや数え切れないほどである。そこで、ここではホラー映画をよりマニアックに楽しむために、ホラー映画を細かく分類してみよう。

まずはホラー映画のもっとも古いかたちともいえる怪奇映画。『ドラキュラ』『フランケンシュタイン』『オペラ座の怪人』などで、特に古い作品を指す。近年でもたまにドラキュラなどがスクリーンに登場するが、それらの映画は怪奇映画と呼ばれることはなく、ゴシックホラーと呼ばれる場合が多い。

モンスター映画。怪奇映画と重複する部分も多いが、フランケンシュタインものやドラキュラものも含まれるが、その中でも「ミイラ」「半魚人」「キングコング」など、比較的最近生まれたモンスターを指す場合が多い。ちなみにドラキュラやフランケンシュタイン、狼男などが総出演する「フランケンシュタイン、狼男に出会う」などの映画もモンスター映画、怪物映画と呼ばれる。数々の名作、怪作を生み出したハマー・プロやユニヴァーサルはモンスター映画で大きくなった会社である。

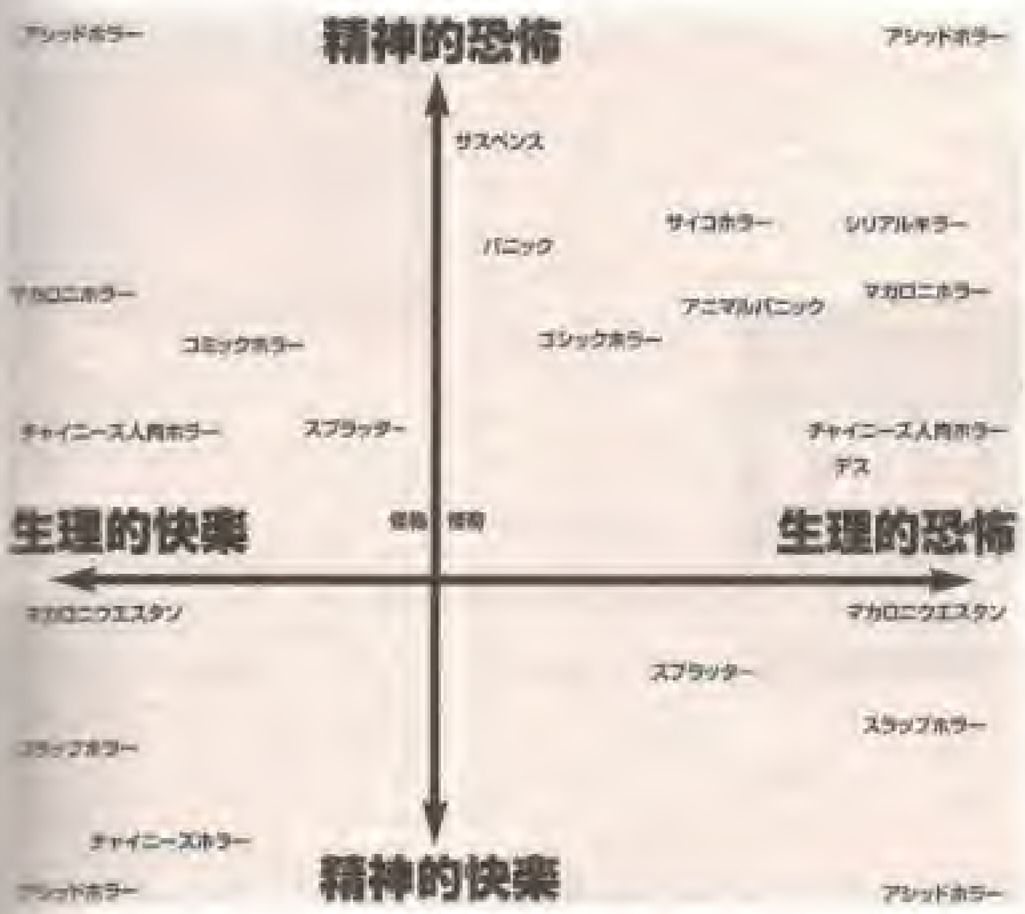
ショッカー映画。もともとは観客をぞっとさせる映画全般を指し、アルフレッド・ヒッチコック監督の「サイコ」、ブライアン・デパルマ監督の「コレクター」などのヒットで60年代に大ブームとなった。（しかし、粗製濫造がたたったか後に「安っぽい映画」を指す俗語になってしまう）。現在はショッカー映画の流れにあるものをサスペンス、さらにその中で性格異常などをあつかったものをサイコサスペンス、サイコホラーと呼ぶようになった。90年ころ「ツイン・ピークス」や「羊たちの沈黙」のヒットでブームが再燃している。

スプラッター映画。肉体を切り刻み、血と内臓をこれでもかといわんばかりに撒き散らす残虐映画を指す。このジャンルをさかのぼっていくと、とにかく血の量が多いイタリアのマカロニウェスタンや、さらには映画史上初めて血しぶきを使ったと言われる日本の時代劇映画へとつながっていく。なお、スプラッターというジャンル自体は監督のハーシェル・ゴードン・ルイスが開祖といわれ、「血の祝祭日」が記念すべき第1作目と言われる。後に日本でも「死霊のはらわた」のヒットからスプラッター映画ブームが起きており、近年では「人肉饅頭」に始まる香港発、人肉シリーズが有名。このジャンルの特徴として、やりすぎるとギャグになるというものがある。ロメロ以降のゾンビ映画、そしてイタリアホラーのほとんどがここに含まれる。

オカルト映画。いわゆる「悪魔憑き」モノで、ウィリアム・フリードキン監督「エクソシスト」の大ヒットのあと、「オーメン」も続けてヒットした。これを受けて日本でもオカルトブームが巻きおこった。ブーム以前の作品では「ローズマリーの赤ちゃん」が有名。

紙面が尽きてきたので一気にいこう。人為的、自然的要因による極限状況でまきおこる人間の闘い、それに立ち向かっていこうとする人間の姿を描く「ジョーズ」に代表されるパニック映画。SF映画の形をとっているが、その手法はまさにホラーで、有名な作品には「エイリアン」などがあるSFホラー。やけにギャグ色が強いチャイニーズホラー。ある程度低年齢の層を狙ってコミカルな要素を強めたコミックホラー。デビッド・クローネンバーグに代表される、既製のどのジャンルにも当てはめることができないドラッグ的な映像のアシッドホラー。「ジャンク」「ザ・ショックス」に代表される"死"のドキュメンタリー映像、デス映画、などなどきりがなくなってきたのでこの辺で……

恐怖の分析



精神的恐怖 ←→ 快楽　精神的恐怖とは、観客という位置から感じる恐怖。これから起きる恐怖を知っている観客が、これから起きる恐怖を知らない登場人物に対して感じるもので、いわゆる"ドキドキする映像"を指す。なお、最高の快楽と恐怖は表裏一体である。

生理的恐怖 ←→ 快楽　生理的恐怖とは、映像を自分に置き換えることで感じる恐怖である。人物が切り刻まれるような映像を見て、自分の肉体に起きた痛みのように感じたりする恐怖。逆に生理的快楽とは、いわゆる"見ててスカっとする映像"を指す。これも表裏一体のもの。

Another Bio Hazard

ZOMBIE

ゾンビ映画を知る

動き出す死体の恐怖

バイオハザードといえばやはりゾンビ。彼らの存在をないがしろにしては罰があたりそうなのでここにゾンビの特集を組んでみることにする。

もともとはブードゥー教の迷信で、「不死者」をあらわす言葉だったゾンビ。このゾンビがいったいどこでどう情報が変化したのかいつのまにかブードゥー教の呪いで蘇った死体の事をあらわすようになった。ちなみに、英和辞典を調べると、「超自然力によって生き返った死体」とある（なぜ載ってるのかが不思議だが）。

ホラー映画の世界でも意外と古くからゾンビは登場しており、もっとも古いものは1932年公開の「恐怖城」に登場するゾンビと言われる。もっとも「バイオハザード」に登場するようなものではなく、ブードゥーの魔法によって操られているただの歩く死体。伝染もしなければ人間の肉を食うわけでもなく、少なくともこの時点のゾンビはさして恐ろしい存在ではなかった。死体が主人の命令を聞いて働く、それだけのモンスターだったのだ。

ではいったい今現在広くゾンビの定義になっている「人肉を食らう」「伝染する」はいったい誰が言い始めたものなのだろうか。それを設定したのが「バイオハザード2」のCM、そして「ナイトオブザリビングデッド」に始まるゾンビ3部作の監督を勤めたジョージ・A・ロメロなのである。モンスター映画のひとつでしかなかったそれまでのゾンビ映画。しかしロメロが作り出したゾンビは、誰の命令をうけるでもなく人を襲いその肉をむさぼり食べた。それだけではない。死んだ人間は次々とゾンビとなってその数を増やしてゆき、無差別に生きている人間を狙って襲いかかった。この衝撃的なゾンビの定義はまたたくまに広まり、以後作られたゾンビ映画のほとんどがこのロメロゾンビの影響を受けることになる。

ちなみにこの「ナイトオブザリビングデッド」は現代芸術としての評価も高く、現在もアメリカの現代芸術美術館に保管されている。

このロメロが創造したゾンビ、集団で来られるとどうしようもないが1人や2人ならなんとか対処できてしまう。しかし、これがロメロゾンビのもっともよくできたところで、妙に納得できてしまうこの設定こそがゾンビというモンスターにリアリティを与える結果となった。そしてこのロメロゾンビこそが「バイオハザード」に登場するゾンビの原型となっているのは言うまでもない。

なお、ゾンビ3部作の最終章「死霊のえじき」にて、ゾンビはなぜ理性が失われ本能のみが暴走するか、なぜ頭を破壊することでゾンビを倒せる

動く死体→恐怖　の方程式

はたしてこのゾンビというモンスター、いったいどの部分が恐ろしいのだろうか。ぐちょぐちょの外見には嫌悪感を感じることはあれ精神的な恐怖には結び付かないだろうし、ただ人を襲うのなら他のモンスターと変わらない。このゾンビというモンスターの恐ろしさの源はそれが元人間であるということだと思う。人間は世に溢れているしその死体だって決して珍しくはない。そんな日常的なものがいきなり敵となって襲いかかる。想像力がリアルに働くぶん感じる恐怖もひとしおなのである。

HORROR MOVIES

ゾンビ映画解析

などの理由が語られるが、その設定が「バイオハザード」にあてはまる部分も多い。

次に歴史について少しつっこんでみよう。最初のゾンビ映画が1932年の「恐怖城」であったことは前述したとおり。そしてその後1943年「ブードゥリアン（TV放映時は「生と死の間」）」が海外にてヒット、日本でも劇場公開された「恐怖城」「歩く死骸」に続きTVにて放映された。さらにこのヒットをうけ、モノグラム社による「ゾンビの復讐」や「ブードゥ・マン」といったB級ゾンビ映画が登場することになる。これら邦題を見るとわかるとおり、やはりこのころのゾンビ映画はブードゥ教系のものばかりである。そして1965年、ハマープロが制作した「吸血ゾンビ」は、初めて墓場の土の中からもこもことあらわれるゾンビが描かれる。この「吸血ゾンビ」の登場シーンが後世のゾンビ映画に与えた影響は大きいといえるだろう（実はこの年、A・C・ステファンによる「死霊の盆踊り」が公開されるが、なにもなかったかのようにいったん闇に葬られた）。そしてその3年後、ついにジョージ・A・ロメロが「ナイトオブザリビングデッド」でデビュー。ゾンビ映画のみならずホラー映画界全体に影響を与え、これ以降の70～80年代はスプラッター・ホラー映画が大量に登場することになる。さらに1979年、ロメロはダリオ・アルジェントと組み「ゾンビ」を発表、大ヒットとなりゾンビさながらに大量のゾンビ映画が世に送り出されることになる。以降重要なポイントとなるゾンビ映画はとにかくきつい残虐表現が話題となったルチオ・フルチの「サンゲリア」（1980年）、ロメロゾンビとは別のゾンビを登場させ、全体的に流れる暗い雰囲気が見モノの「ゾンゲリア」（1980年）、スプラッター映画ブームを築き上げたサム・ライミ「死霊のはらわた」、つぶされるためだけに生まれてきたようなゾンビたちが哀れなニュージーランド産ゾンビ映画「ブレインデッド」、趣は違うが、「霊幻道士」などのキョンシーもゾンビに近いものがあるといえる。

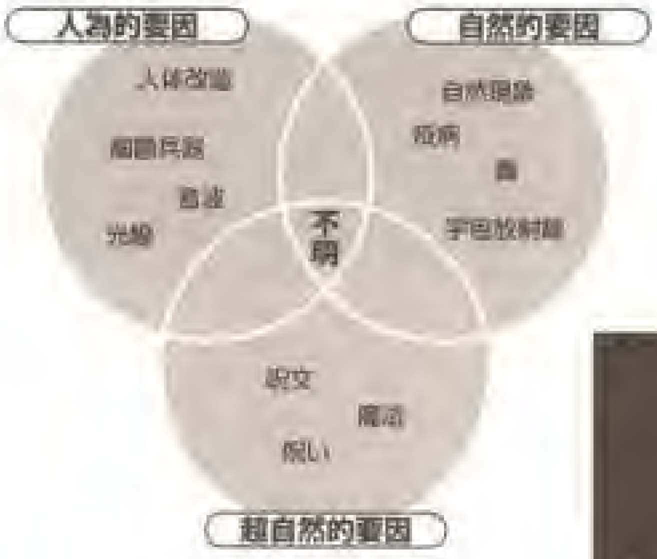
ゾンビ映画史

1932	恐怖城（米）	WHITE ZOMBIES
1936	歩く死骸	???
1943	ブードゥリアン（米）	I WALKED WITH A ZOMBIE
1943	ゾンビの復讐（米）	???
1945	ブードゥ・マン（米）	???
1962	恐怖の足跡（米）	CARNIVAL OF SOULS
1963	生きた屍の城（伊＝仏）	CASTLE OF THE LIVING DEAD
1966	吸血ゾンビ（英）	THE PLAGUE OF THE ZOMBIES
1968	ナイト・オブ・ザ・リビング・デッド／ゾンビの誕生（米）	NIGHT OF THE LIVING DEAD
1971	エルゾンビ／落武者のえじき（スペイン）	TOMBS OF THE BLIND DEAD
1971	バージン・ゾンビ／悪魔の死霊軍団（仏＝ベルギー）	A VIRGIN AMONG THE LIVING DEAD
1972	ゾンビ特急"地獄"行（スペイン＝英）	PANIC ON THE TRANS-SIBERIAN EXPRESS
1973	ドラゴンvs7人の吸血鬼（英＝香）	THE SEVEN GOLDEN VAMPIRES
1974	悪魔の墓場（伊＝スペイン）	FINDE SEMANA PARA LOS MUERTOS
1975	ベビー・ゾンビ／[illegible]（英）	THE DEVIL WITHIN HER
1976	カリブゾンビ（米）	DEATH CORPS
1978	ゾンビ（米＝伊）	ZOMBIE：DAWN OF THE DEAD
1979	サンゲリア（伊＝米）	ZOMBIES2
1979	ゾンビ3（米）	ZOMBIE3：THE NIGHT OF TERROR
1980	悪魔少女（米＝ニュージーランド）	THE CHILD
1980	ゾンビ・悪霊の墓場（米）	THE ALCHEMIST
1980	ナイトメア・シティ（伊＝スペイン）	CITY OF THE WALKING DEAD
1980	ナチス・ゾンビ／吸血機甲師団（仏＝スペイン）	ZOMBIE LAKE
1980	ヘル・オブ・ザ・リヴィング・デッド（伊＝スペイン）	HELL OF THE LIVING DEAD
1980	地獄の門（伊）	TWILIGHT OF THE DEAD
1981	悪魔の毒々ゾンビーズ（米）	TOXIC ZOMBIES
1981	狼男アメリカン（米）	AN AMERICAN WEREWOLF IN LONDON
1981	ゾンゲリア（米）	DEAD & BURIED
1981	ゾンビパパ（米）	KISS DADDY GOODBYE
1981	手首切断！悪魔のゾンビノイド（米）	MESSENGER OF DEATH
1981	人間解剖島／ドクター・ブッチャー（米＝伊）	QUEEN OF THE CANNIBALS
1981	墓地裏の家（伊）	THE HOUSE OUTSIDE CEMETERY
1982	ゾンビの秘宝（仏＝米）	OASIS OF THE ZOMBIES
1983	SFダンジョンマスター／魔界からの脱出（米）	THE DUNGEONMASTER
1983	スペース・ゾンビ（米）	BLOODSUCKERS FROM THE SPACE
1983	ゾンビ・アイランド・マサカー（米＝伊）	ZOMBIE ISLAND MASSACRE
1983	ゾンビ・クイーン／魔界のえじき（仏）	LA MORTE VIVANTE
1984	SFコンクエスト／魔界の制圧（伊）	CONQUEST
1984	ナイト・オブ・ザ・コメット（米）	NIGHT OF THE COMET
1984	ミュータント／人類改造計画（米）	NIGHT SHADOWS
1985	インディアン・ゾンビ／死霊の鏡合せ（米）	THE DARK POWER
1985	グーリーズ（米）	GHOULIES
1985	ゴケリアン・墓場のえじき（伊＝スペイン）	CEMETARIO DEL TERROR
1985	死霊のえじき（米）	DAY OF THE DEAD
1985	デモンズ（伊）	DEMONS
1985	バタリアン（米）	THE RETURN OF THE LIVING DEAD
1986	学園パニック／ゾンビの逆襲（米）	I WAS A TEENAGE ZOMBIE
1986	カンフー・ゾンビ（香）	KUNG FU ZOMBIE
1986	クリープス（米）	NIGHT OF THE CREEPS
1986	新・死霊のはらわた（米）	THE DEAD NEXT DOOR/ANOTHER EVIL DEAD
1986	ゾンビーズ／生ける屍の群れ（米）	ZOMBIETHON
1986	ゾンビ・チャンネル（米）	THE VIDEO DEAD
1986	ゾンビ・ナイトメア（米）	ZOMBIE NIGHTMARE
1986	タイム・ワープ・ゾーン（米）	TIME WARP ZONE
1986	デモンズ2（伊）	DEMONS 2：L'INCUBO RITORNA
1986	ハイスクールはゾンビテリア（米）	RETURN TO HORROR HIGH
1986	レイダース／失われたゾンビ（米）	RAIDERS OF THE LIVING DEAD
1986	悪魔のしたたり／吸血ガールズ（仏）	REVENGE OF THE LIVING DEAD
1987	悪魔のゾンビ軍団（米）	REDNECK ZOMBIES
1987	エイリアン・ゾンビ（米）	DEMONWARP
1987	グレイブヤード（伊）	DISTURBANCE DENTROIL CIMITERO
1987	怪奇伝説デビルゾンビ（米）	FOREVER EVIL
1987	死霊の館／南軍ゾンビの逆襲（米）	CURSE OF THE CANNIBAL CONFEDERATES
1987	ゾンビ・ハネムーン／大カマのえじき（米）	THE NEWLY DEAD
1987	バタリアン2（米）	THE RETURN OF THE LIVING DEAD PARTⅡ
1987	悪霊のジョギジョギモンスター（インドネシア）	PENGABDI SETAN
1988	サンゲリア2（伊）	ZOMBIE3
1988	ゾンビコップ（米）	DEAD HEAT
1988	ゾンビ伝説（米）	THE SERPENT AND THE RAINBOW
1988	ゾンビ・パラダイス／ゾンビが街にやってきた！（米）	C.H.U.D.Ⅱ：BUD THE C.H.U.D
1988	ゾンビライダー（伊）	NIGHTMARE BEACH
1988	人喰猟奇・ゾンビ復活（伊）	AFTER DEATH
1988	フレッシュイーター／ゾンビ襲撃	REVENGE OF THE LIVING ZOMBIES
1989	ドクター・ゾンビ（米）	THE IMMORTALIZER
1989	ナイトライフ（米）	NIGHT LIFE
1989	ボーンヤード（米）	THE BONEYARD
1990	ゾンビ・サーガ／死霊のいけにえ（米）	VOODOO DAWN
1990	ゾンビ・スクール1990（米）	THE SCHOOL THAT ATE MAY BRAIN
1990	ゾンビはニュースキャスター（米）	DEAD MEN DON'T DIE
1990	ドキュメント・オブ・ザ・デッド（米）	DOCUMENT OF THE DEAD
1990	ナイト・オブ・ザ・リビング・デッド／死霊創世紀（米）	NIGHT OF THE LIVING DEAD
1990	フライトハウス／ゾンビの生贄（伊）	FRIGHT HOUSE
1991	コイサンマン、キョンシーアフリカへ行く（香）	CRAZY SAFARI
1991	ハリウッド・ナイトメア／ゾンビの館・ディナーはお前だ！（米）	TALES FROM THE CRYPT/MOURIN'SMESS
1991	ハリウッド・ナイトメア／秘密結社・ゾンビ[illegible]（米）	TALES FROM THE CRYPT/DEAD WAIT
1991	ルシファー／ゾンビ製造法	TALES FROM THE CRYPT
1992	ブレインデッド（ニュージーランド）	DEAD-ALIVE
1993	バタリアン・リターンズ（米）	THE RETURN OF THE LIVING DEAD PARTⅢ
1994	ゾンビドローム（米）	OZONE
1994	デモンズ'95（伊＝仏）	DELAMORTE DELAMORE
1995	殺戮兵団ジェノサイダー（米）	LEGION OF THE NIGHT

※[illegible]

Another Bio Hazard

いかにしてゾンビは生まれるのか？



まず、もっともスタンダードなタイプが、超自然的要因に分類されるブードゥー教呪術師の力による発生である。ただし、たんなる労働力として使われる場合が多い、古典的なゾンビ発生法、使用法である。次もまた超自然系、呪いによる発生である。「死霊のはらわた」では、死者の書と呼ばれる一冊の本と、テープレコーダーに吹き込まれた呪文が合わさることによって悪霊が復活、悪霊に取り憑かれた人間はゾンビになるという設定をもっている。なお、このゾンビは毒のようなものをもっているらしく、傷口からその毒が入り込むとその部分の細胞が意志を持ったかのように動き出してしまう。「死霊のはらわた2」では主人公アッシュが意志をもった右手を切り落とすシーンがある。

自然的要因としては、ロメロの「ゾンビ」3部作でゾンビが発生する原因となった宇宙放射線がある。なんといっても宇宙から降り注いでくるのだから広い範囲でゾンビが発生することになる。同作品の最終章ではなんと人類の40万倍にまでゾンビの数が膨れ上がってしまう。

次は「ゾンゲリア」で見られる人為的要因である。この映画では狂った科学者が登場。科学とブードゥー教の秘術をミックスした秘儀で死体を次々と蘇らせ、ついには村の人間すべてをゾンビ化してしまう。しかもこの科学者、死に化粧をする要領で死体を修復してしまうので村のゾンビたちは生前と変わらぬ姿で行動できるのだ。感染力という意味でのたちの悪さでは、「バタリアン」を忘れてはならない。この作品でのゾンビは軍が開発した生体兵器であり、能力も改良されつくしたのか感染能力はあらゆるゾンビの中でもトップクラス。なんとゾンビを焼却したときの煙にさえもゾンビウィルスが含まれており、その数は際限なく増えていく。ちなみに噛み付かれるとゾンビになる、というのはあくまでもウィルス性ゾンビの要素であり、「ナイトオブザリビングデッド」などは、噛まれても噛まれなくても死んだ人間はすべてゾンビ化してしまう。ゾンビすべてが伝染すると思っている人は意外と多いのでは？

映画によるゾンビの違い

一般的なゾンビの定義とされている要素は「人肉を食べる」「ゾンビは伝染する」「頭が弱点」「動きが遅い」この4つである。しかし、すべてのゾンビ映画に登場するゾンビがこれらの条件を満たしているわけではない。

たとえば、「人肉を食べる」だが、「ゾンゲリア」のゾンビは人肉など食べない。村を訪れた観光客を殺すのも仲間を増やす、という意味しかなく人間と同じ食事をとっている。「バタリアン」の場合、人間を襲って噛み付くが、それは脳みそを食べるためである。肉には目もくれない。ちなみに「バタリアン」のゾンビは空腹から人を襲い脳みそを食べるのではなく、全身に走る痛みを和らげるためだという設定がある。もちろんブードゥー系のゾンビも人肉など食べない。主人に操られている人形なのだから食べる必要もないのだ。

次に「ゾンビは伝染する」だが、これも「ゾンゲリア」とブードゥー系のゾンビは当てはまらない。「ナイトオブザリビングデッド」も広い意味で考えると伝染するといえるが、基本的に死んだ人間はすべてゾンビ化するこの世界では、ゾンビに噛まれたからゾンビになると考えるよりもゾンビに噛まれ、それが原因で死んでしまったからゾンビになってしまったと考える方が自然である。

「頭が弱点」だが、その理由は「死霊のえじき」にて「ゾンビは脳の中心部、つまり本能をつかさどる部分だけで生きている。ということはその脳を破壊すると活動を停止する。」と、説明されている。ちなみに知能や理性などをつかさどる新皮質などの部分はすでに腐っていて、中心部だけが活動可能なだけだそうである。

つまり、時間が経てばゾンビの脳はすべて腐ってしまい、地上から姿を消すということである。しかし、この定義はまたもや「バタリアン」によって阻止される。「バタリアン」ゾンビはたとえ頭をつぶされようと、手足をバラバラにされようと平気で活動し続ける。

「動きが遅い」も、これまた「バタリアン」「ゾンゲリア」に阻止されてしまう……。そうである、あまりにもこの2作品は他のゾンビ映画と違いすぎるのである。

バイオハザードゾンビとの比較

「バイオハザード」に登場するゾンビは何度も述べているとおり、まさにロメロゾンビの直系ともいえるものである。「バイオハザード2」では集団となったゾンビが描かれているが、これこそまさに「単体ではさほど脅威ではないが集団となったとき初めてその恐ろしさをしる」というロメロのゾンビ理論である。理性を失い本能だけで生きているなどの細部の設定も似ているし、ジョージ・A・ロメロを起用したCMも彼らの間になんの違和感もないままおこなわれたというところからもその同質性が見受けられる。

ROOTS OF HORROR

ゾンビを描く監督たち

ここまでゾンビ映画についていろいろ触れてきたが、それらを生み出す監督についても触れておこう。

まずはジョージ・A・ロメロ。代表作は言わずと知れた「ナイトオブザリビングデッド」「ゾンビ」「死霊のえじき」の3部作、それに「クリープショー」など。やはり彼の生み出した「ゾンビ」というキャラクターが有名だが、一連のゾンビ映画を観ると人間同士の争いの方が強く印象にのこる。人間が一致団結してゾンビに立ち向かい、そして勝利を収めるなどという英雄物語へと向かいがちなモンスターホラー映画の世界において、極限状態での人間同士の争いをメインに据えた構成は見事だ。

もちろん「ゾンビ」で監修を勤めたダリオ・アルジェントも忘れてはいけない。代表作品は「サスペリア」「フェノミナ」など。脳裏に焼き付けられるような美しい映像、そしてそれらを繋ぎあわせるテンポのよい編集はさすが、と評価の非常に高い監督である。「ゾンビ」もロメロ監修版とアルジェント監修版でまったく印象が変わってしまうのが面白い（ビデオやLDも発売されているのでぜひ一度見比べて欲しい）。

1996年に帰らぬ人となってしまったルチオ・フルチ、1980年「サンゲリア」「ビヨンド」「地獄の門」とゾンビ映画を3本も放ち、そのしつこいまでの残虐描写でたちまちイタリアンホラーの巨匠となった監督だ。特徴としてはやはりその残虐描写。おなじイタリアの監督ダリオ・アルジェントとは対局にあるようなぐちゃぐちゃした表現でカルト的な人気を誇る。とにかく多数の映画を撮り続け、死ぬ間際にも映画の製作を控えていたというからこれまた驚くしかない。スプラッタを語るに欠かすことのできない監督である。

そしてもう一人、ゾンビスプラッターを語る時に欠かせないのがサム・ライミである。「死霊のはらわた」シリーズを制作し、世界中にスプラッターブームを巻き起こした監督だ。この監督、サービス精神が非常に旺盛で観客が望んでいるであろう残虐表現を惜しむことなく作品に盛り込む。その結果あまりの過剰演出ぶりに観るものから笑い（苦笑だが）がこぼれるのだ。しかし、同じく過激な残虐表現を売りとするルチオ・フルチが残虐表現を極めようと映画を撮っていたのに対し、サム・ライミは観客を喜ばせるための残虐表現を過剰に盛り込み映画を撮る。根っからのショーマンなのだろう。ちなみに「死霊のはらわた」シリーズは全3作を見て初めてその真意がわかる。ぜひまとめて見てもらいたい。

ゾンビ映画の監督たち

参考書籍・映画一覧

恐怖映画大全

辰巳出版

日本で公開された恐怖映画を当時のチラシやポスター・パンフレットなどを使いながら紹介。ジャンルわけされ、A級B級取り混ぜて多数の恐怖映画が取り上げられている。資料的な価値が高い。

サイコ・ホラーの系譜

ぶんか社

サイコ・ホラーを60年代、70年代、80年代、90年代と時代別に4つにわけそれぞれの時代の代表作を紹介、解説している。

「バイオ・ハザード」とはあまり関係ないように感じるかも知れないが、サイコ・ホラー映画だけに偏らず、広くホラー映画の紹介もしている。

ミステリアス・ファイル

近代映画社

大ヒットTVシリーズ「X-FILE」に関連付けてホラー、サスペンス、SF映画を紹介している。レアな写真も多数収録。

カルト映画館・ホラー

社会思想社

ホラー映画への愛がぎっちりつまったカルト映画解説書。偏愛的なまでの映画解説が満載。

ナイトオブザリビングデッド

原題 NIGHT OF THE LIVING DEAD　1968年

今現在のゾンビを形作った記念すべき映画。「バイオハザード2」のTVCMを監督したジョージ・A・ロメロのデビュー作。家を舞台にゾンビとの戦い、そして極限状態となった人間同士のあらそいを描く。

ゾンビ

原題 DAY OF THE DEAD　1979年

ナイトオブザリビングデッドの続編。デパートを舞台にしてゾンビとの戦いを描く。ジョージ・A・ロメロ監修版とダリオ・アルジェント監修版の2種類が発売されている。ゾンビ映画だけでなく、ホラー映画の金字塔といえる作品。

サンゲリア

原題 ZOMBIES2　1980年

孤島でまきおこるゾンビと人間の死闘。超がつくほどの残虐表現で名をはせた監督ルチオ・フルチがイタリア映画界にゾンビブームを巻き起こした作品。アップで繰り広げられる残虐表現はいまだ熱狂的ファンを多くもつ。

ゾンゲリア

原題 DEAD & BURIED　1980年

ここで取り上げているゾンビ映画たちとは趣のことなった作品。テキサスの片田舎を舞台に、全編に流れる退廃的な雰囲気の中で残虐な殺人事件が繰り広げられる。一見そうは見えないかもしれないが立派なゾンビ映画。

死霊のはらわた

原題 EVIL DEAD　1983年

監督サム・ライミが若干21歳でメガホンを取った作品。ルチオ・フルチとはまた別のベクトルで繰り広げられる残虐表現。そのあまりの激しさに笑いだすものまでいたといういわく付きの作品。実はギャグ映画との話も。

and ALL ZOMBIE MOVIES!

Hazard Column 2

by HOSAKA KAZUHIRO

Horror Movie? or Comedy Movie?

コメディと化すホラームービー

恐怖と笑いは紙一重。80年代のホラー・スプラッター映画を見ているとつくづくそう思えてくる。たとえば「死霊のはらわた」この本の中でもあちこちで書いているから紹介は省略するけれど、当時泣きそうになった人間もたくさんいるであろう映画。しかし、「恐い映画を観るぞ」ではなく「冷静に観てやれ」という感覚でこの映画を観ると、これが笑える映画だったりする。たとえば死霊に取り憑かれた人間が顔面白塗りで首をガクガク揺らしながら迫ってくるシーン。傍から見てる分には暗黒舞踏の人に迫られてる不運な兄ちゃんにしか見えません。人が死ぬ演技ってどうみても嘘っぽいだけに笑えますし、死霊に噛み付かれるシーンだって、他人の腕に噛み付く人間ってそれだけでも立派にギャグです。赤塚不二雄系とでもいいますか。ひねくれた映画の見方かもしれませんがそんな見方をすると楽しい映画をここにたくさん集めてみました。中には最初からギャグのつもりでつくってるのもあるんだろうけどいいんです、面白ければ。

FACTER 1 確信犯（監督編）

SAMPLE
死霊のはらわたシリーズ、キラートマトシリーズ
14日は土曜日、モンスターインザクローゼット

あ、狙ってる人ですね？　そんな言葉を差し上げたくなる映画。映画を作る時点で監督が遊んでいるのがすでにわかります。初めて見た人でも気づくアラや隠そうとすらしてないSFX。「アタックオブザキラートマト」なんかが典型的な例でしょうか。あんまり狙われると観ているこっちが冷めちゃったりするんですけどここまで豪快だと素敵です。ビデオのパッケージなども「地上最低の映画」と開きなおってますし、有名人コメントがみちのくプロレスのサスケっていったいなんなんでしょうね。直接害があったわけでも無いからいいんですけど。しかもこの映画調子にのって続編まで作られてます。「リターンオブザキラートマト」と「キラートマト／決戦は金曜日」「キラートマト／赤いトマトソースの伝説」と原題、邦題ともにパロディというどうしようもない作品。アニマルパニック映画というジャンルがありますけどベジタブルパニックって……。いいんですけど。

他には、真面目に観ると悲しい目にあう「モンスターインザクローゼット」も嫌いな人に薦めてみたい映画。内容は書きません。私だけ損した気分になるの嫌ですから。あとは3部作全部みて初めて1作目の意味がわかる「死霊のはらわた」もぜひ。

FACTER 2 確信犯（配給編）

SAMPLE
死霊の盆踊り、悪魔の毒毒シリーズ
ロボトラック、フェランケンシュタイン

次は監督サイドがどう考えて作ったかは知りませんが日本の配給先はどう見てもギャグにしたがってるように見える映画。まずは有名な映画「死霊の盆踊り」。東京国際ファンタスティック映画祭に参加しようとしながら落選。上映すらできなかったそうですがそれを逆手にとってこれまた「史上最低の映画」を銘打って劇場公開。……なんか暴動起こりそうですけど。内容はただの幽霊ストリップ。しかも盛り上がる部分がなにもないままエンディングを迎えるという俺の91分を返せー的な映画。いちおう映画なんだし何か起こるのでは、という淡い期待を抱きながら早送りもせずに見た私が馬鹿でした。しかも監督のエド・ウッドは最近「シザーハンズ」「ナイトメアビフォアークリスマス」の監督、ティム・バートンが持ち上げて世界中のごく一部の人が注目したそうです。……いや、私は好きですけどね。他には「悪魔の毒々モンスター」のヒットでそれ以降同じ配給会社というだけでなんにでも「悪魔の毒々～」というタイトルをつけてしまったシリーズもありますね。ポルノ映画ながらそのタイトルのセンスが素晴らしい「フェランケンシュタイン」「フェラストガンプ／一般一毛」、大人になったらぜひビデオで観てみましょう。

FACTER 3 サービス過剰又はミス

SAMPLE
ナイトオブザリビングデッド、ゾンビ
八仙飯店人肉饅頭、人肉天婦羅、鉄人腸詰
サンゲリア2、ブレインデッド
ロボ道士エルム街のキョンシー

最後に、もしかしたら人の良い監督がサービスと思ってやっているのか、それともわざとやってるのかどちらかまったくわからない映画を数本。この本でもあちこちで紹介してますけどまずは「ゾンビ」。鈍っぽい動きをする人間ってやっぱり面白いです。ゾンビがやられる瞬間とんでもない顔してたりしますし。あと「八仙飯店人肉饅頭」に始まる香港人肉料理シリーズ。何本作られたかは把握してませんがどのビデオも現実に起こった事件を元に作られている、というのがウリです。中国ってそういう国なんでしょうか。やっぱり香港アクションに代表されるようにサービス精神旺盛な香港映画。血の量もはんぱじゃありません。……実話ですか？それはそれとして香港映画のサービス旺盛ぶりはやはり見逃せないでしょう。「ロボコップ」（87）の人気にあやかって翌年88年に制作された「ロボハンター」はロボコップそっくりのキャラクターがキョンシーと死闘を繰り広げるというすごいもの。ビデオのパッケージには確かにロボコップそっくりのキャラクターが描かれてますよ、イラストで。実際の姿はあえて触れませんけど……。続いて、同じキャラクターを使用した「ロボ道士・エルム街のキョンシー」というすさまじい映画も公開。香港の映画人はすごすぎます。——にしてもあれじゃ消防士……。

Roots
of
BIOHAZARD

ターミネーター

THE TERMINATOR

ジェームス・キャメロンの出世作。未来を変えるため派遣された殺人サイボーグ、ターミネーターとそれを阻止するために同じく未来からやってきた戦士の戦い。無表情で人をばんばん殺しまくるターミネーターをもはや説明がいらないほど有名なシュワルツェネッガーが演じている。

ゾンゲリア

DEAD & BURIED

テキサスの田舎町で起こった連続殺人事件。保安官は事件を調査していくうちに町に恐ろしい事実を知ることになる……。

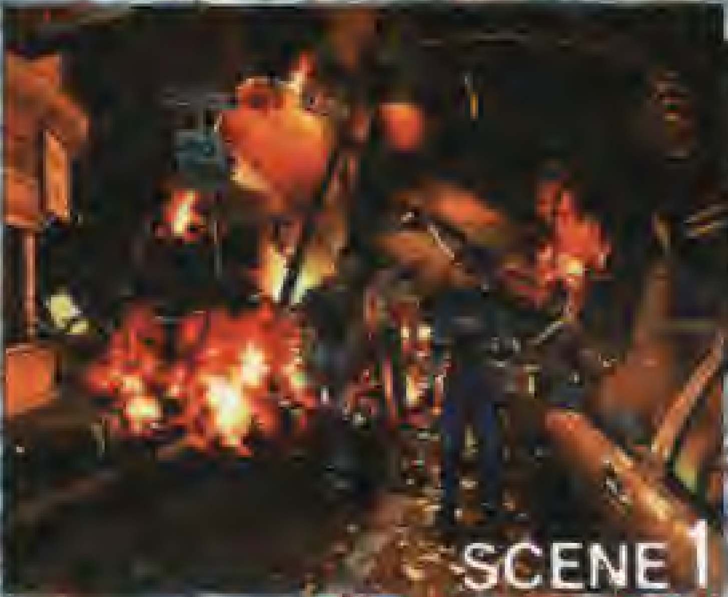
ゾンビ映画ではあるのだが、「バイオハザード」のようなゾンビではなく、人間とさして変わらない容姿のゾンビが登場する。全体に流れる暗く陰鬱とした雰囲気が見モノ。

バタリアン2

THE RETURN OF THE LIVING DEAD PART2

監督がダン・オバノンから「カリブ・ゾンビ」のケン・ウィーダーにバトンタッチ。妙にすばやいゾンビはそのままに前作以上にコメディ色の強いゾンビ映画になった。いちおうストーリーは前作を引き継いでおり、またもや街中にあふれたゾンビを退治する。なんとも豪快な退治方法が見モノ。

BIOHAZARD2

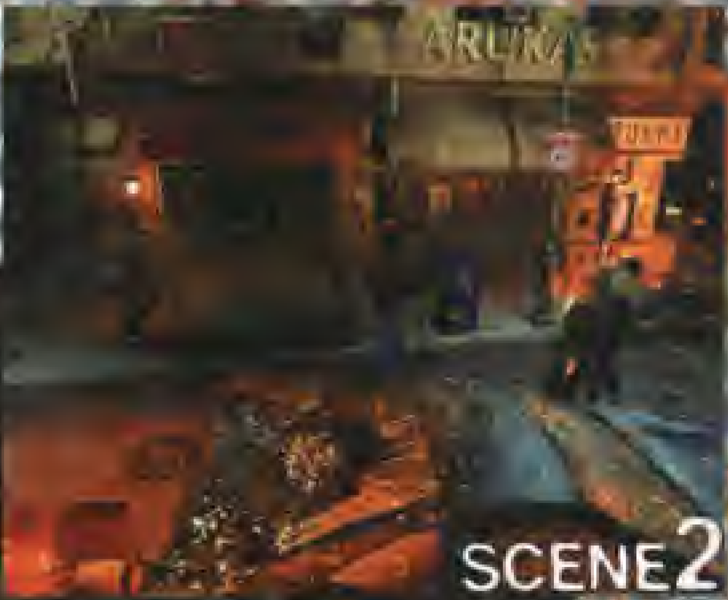


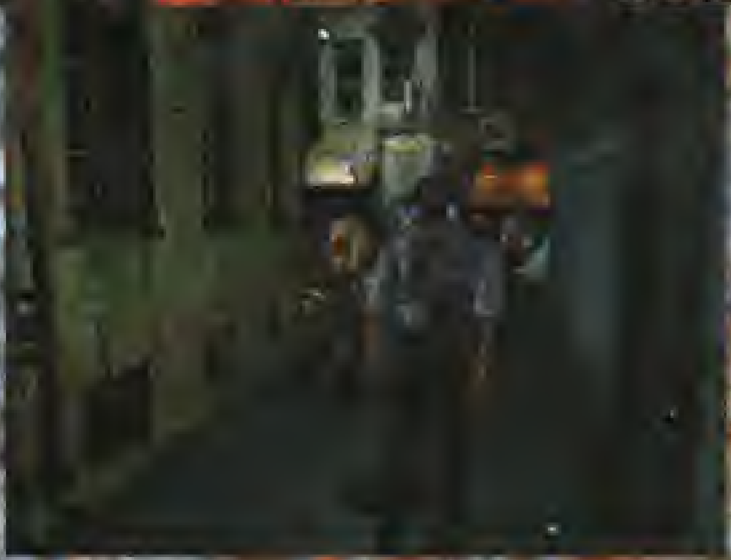
SCENE 1
夜の街で炎上する車

LINK

『ターミネーター』

夜の街で炎上する車、これはホラー映画というよりもアクション映画に多く見られるシーンである。有名なところでは、「ターミネーター」のラスト近く、ターミネーターがトラックを運転し、トラックが街中で炎上するシーンがある。他にも場所こそ街ではないが、「ナイトオブザリビングデッド」でトラックにガソリンを給油する際にゾンビ軍団に襲われ、炎上している。





SCENE 2
路上で襲いかかるゾンビ

LINK

『ゾンゲリア』『バタリアン2』『ゾンビ』

路上でゾンビが人間に襲いかかってくる。ありがちなシチュエーションに感じるかもしれないが、このシーンは意外に少ない。シーン的にもっとも近いのは、『ゾンゲリア』。この映画でのゾンビは暗闇での活躍が多く、夜霧の中いけにえを求めさまよう姿はバイオハザード2のシーンを思い起こさせる。なお、『バタリアン』『バタリアン2』でも舞台、時間ともに近いシーンが見られるだろう。

バイオハザードがホラー映画に強く影響を受けている。それは各誌のインタビューなどで開発者が多く発言しており、コアなファンには承知のことであろう。ここではバイオハザードの各シーンをピックアップし、映像的に影響を受けているのでは？　という映画とともに紹介してみた。必ずしもこれらの映画を参考にしたとは言えないがその共通性は伺えるはずだ。恐怖を演出する技法は映画、ゲームともに映像という点で共通である。「バイオハザード」とこのリンク集にて少しでもホラー映画、恐怖を演出した作品に興味を持っていただければさいわいである。もちろんここに上げたもの以外にも多数の影響が「バイオハザード」には見受けられる。今後は逆に、「バイオハザード」に影響を受けたホラー映画、作品が多数輩出されることを強く望む。

なお、これらの情報は編集部独自の調べによるものであり、カプコン公式のものではないことをここに明記しておく。

BIOHAZARD HORROR MOVIE LINKS

ゾンビ

DAWN OF THE DEAD

ジョージ・A・ロメロ監督の名作ゾンビ映画。後のホラー映画に多大な影響を与えた。詳しくはp23を参照のこと。

バタリアン

THE RETURN OF THE LIVING DEAD / BATTALION

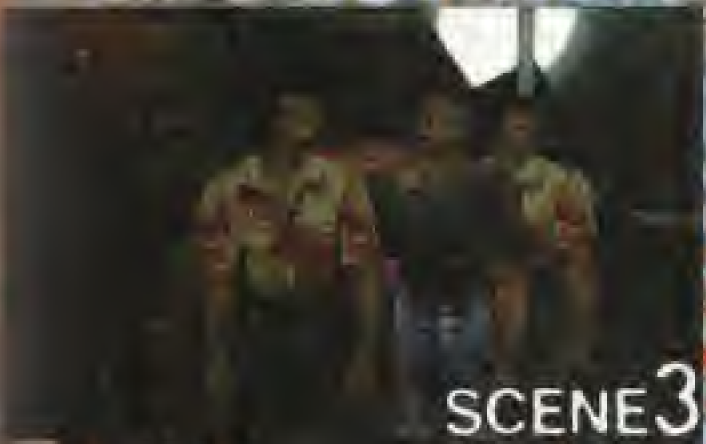
作家のダン・オバノンが監督。異常に素早いゾンビは一見の価値あり。かなりコメディ色が強いが、自ら焼却炉に身を投げるゾンビなどいままでになかったシリアス系ゾンビ表現も見られる。詳しくはp23を参照のこと。

BIOHAZARD
HORROR MOVIE LINKS

死霊のえじき

DAY OF THE DEAD

「ナイトオブザリビングデッド」に始まったジョージ・A・ロメロのゾンビトリロジー最終章。[illegible]、ゾンビの数は人類の40万倍へと膨れ上がり、数少ない人類は地下シェルターでの生活を余儀なくされていた……。これまでとイメージがガラリと変わり、なんともSFチックになってしまった作品。



SCENE3

ガンショップ

LINK

「ゾンビ」

店のウィンドウを叩き続けるゾンビ。これは「ゾンビ」でよく似たシチュエーションが見られる。しかし、この作品のゾンビたちはショーウィンドウ用の強化ガラスを叩き割る事はできなかった。なお、ガンショップもこの「ゾンビ」登場するが、賊により(バイオハザード2ではなぜ武器が無いかは不明)武器を持ち去られている点も近いといえるだろう。

SCENE4

檻の中のゾンビ

LINK

「死霊のえじき」「新死霊のはらわた」
「死霊のはらわた」

檻に閉じ込められたゾンビ。このシチュエーションはゾンビ映画では意外に多用されており、「死霊のえじき」「新・死霊のはらわた」等でほぼ同じ映像を見ることができる。どちらの作品にもいえることだが、ゾンビが発生し、ある程度人間が対抗する手段を得ると、ゾンビがなぜ発生したか登場人物たちが研究し始める。その実験材料としてのゾンビというわけだ。

SCENE5

上半身ゾンビ

LINK

「ポルターガイスト2」

上半身だけでもしぶとく人間に襲いかかってくるゾンビ。このシーンもモンスターこそゾンビではないが「ポルターガイスト2」で見ることができる。ちなみにこの映画のモンスターは本物の人骨を使用したことでも話題となった。

死霊のはらわた

EVIL DEAD

スプラッターの名を世に知らしめた作品。山奥の別荘を舞台に「死者の書」と呼ばれる本と呪文によって復活を遂げた悪霊が惨劇を繰り広げる。残虐表現がとにかく派手でしつこい作品で、日本でもヒットとなった。この作品がデビュー作となった監督のサム・ライミは当時若干21歳。憎い若者である。

ポルターガイスト2

POLTERGEIST2:THE OTHER SIDE

墓場の上に家を建て、そこに住んでしまったことから悪霊に狙われるハメになった家族のお話。毎回映画が完成するたびに出演者が怪死するという事件がおこり、映画自体よりも話題となった。なんと3の後には主役のヘザー・オルークさえもが死んでしまっているいわくつきの映画。

新・死霊のはらわた

THE DEAD NEXT DOOR:ANOTHER EVIL DEAD

どこからどうみても「死霊のはらわた」の続編には見えない作品。おそろしいほど作りが安っぽい映画で、ゾンビを神と崇める宗教やゾンビ保護団体が登場したりなど「ゾンビ」に対して別のアプローチをしているのが新しいといえば新しい。ギャグとしてなら楽しんで見られる。p23も参照のこと。

www.residentevillive.ru

BIOHAZARD HORROR MOVIE LINKS

クリッター

CRITTERS

銀河系刑務所から脱獄したなんでも食べるピラニアのようなモンスター、クリッターとそれを追跡しようとするハンターの戦い。「グレムリン」の人気にあやかって作られたB級映画だが、毎回登場するチャーリーというハンターがやけにいい味を出しており、ホラーコメディとしてなかなか面白い作品である。

シャイニング

THE SHINING

スティーブン・キングの原作を「2001年」のスタンリー・キューブリックが映画化。雪で閉鎖されたホテルを舞台に、冬の間管理人として雇われた家族の父親がじわじわと狂っていく様を描く。妙に美しい映像演出とジャック・ニコルソンの怪演が話題となった作品。エレベーターからあふれ出る血の海は必見。

サンゲリア2

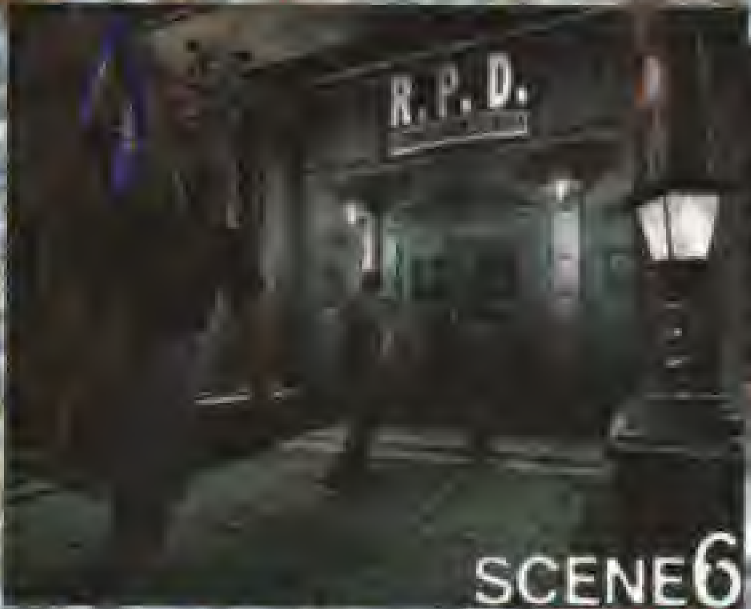
ZOMBIE3

ストーリー的にはつながりの全くない「サンゲリア」の続編。軍の開発した細菌兵器がもれ、島の人間がゾンビ化してしまうというなんとも「バイオハザード」によく似たストーリー。イタリアの血まみれ監督、ルチオ・フルチの作品らしく、相変わらずのぐちょぐちょ残酷表現が見モノ。

LINK

「ナイト オブ ザ リビングデッド」「バタリアン」

ゾンビ、またはモンスターから逃げ続けてついに建物の前にたどり着く。この舞台を少しずつ限定していき、しだいに密室に追い込んでいくというストーリー手法はホラー映画では常套手段ともいえるもので、「ゾンビ」「ナイトオブザリビングデッド」「バタリアン」「クリッター」などの定番ともいえるモンスター系ホラー作品から「シャイニング」などのモダン・ホラーでもこの手法を使用している。



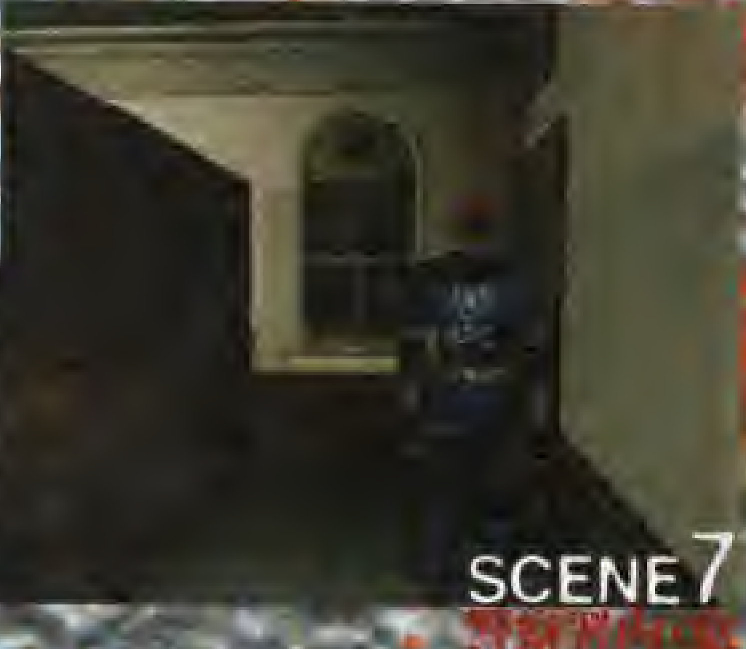
SCENE6

警察署前

LINK

「ゾンゲリア」

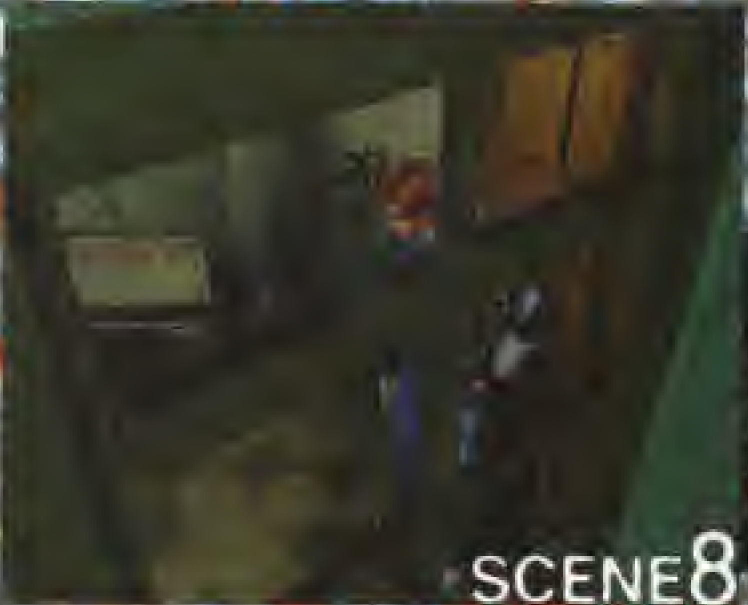
窓の外に一瞬なにかの影が横切っていく。または登場人物の背後に設置された窓に何かの人影がうつる。これはホラー映画だけでなく、サスペンス映画でも多用されている手法である。この手法を多用している作品が「ゾンゲリア」で、ゾンビたちが人を殺す際、窓の外に人影がしつこいくらい写る。他に「サンゲリア2」でも同様のシーンが多用されているが、しつこすぎてギャグにしか見えないのが残念。



SCENE7

警察署内室

夜の街からシーンは一転して警察署の内部へとうつる。前作「バイオハザード」でもそうだったが、ホラーという題材において、室内という限られた空間は主人公が逃げる状況に緊迫感を与えることができる。たとえば限りなく広がる平原でモンスターに襲われるのと、狭い部屋の中で襲われることを想像してもらいたい。極端な例だが、実際に映像化するとその違いは顕著にあらわれ、前者のシチュエーションはどうしても間延びした印象を見るものに与えることになる。緊迫感とその恐怖をウリとするならば、室内の方がそれをより強く演出できるのだ。ホラー映画としても密室を舞台とした作品は多く、古くは「家」、「悪魔の棲む家」シリーズ、「ナイトオブザリビングデッド」、舞台を家から宇宙船に移した「エイリアン」他、数え切れないほどの作品がある。なお、カプコンが以前ファミコンで発売した「スウィートホーム」（p58参照）もその名の通り、家を舞台としたホラーゲームである。



SCENE8

警察署内・室2

LINK

「13日の金曜日」

同じ窓を使用した手法でもこちらはモンスター側からの視点である。何者かが近づき、主人公を狙っている、そのような印象を受けるシーンだがこの場合は直前に窓の外を横切っていったリッカーの視点というところだろうか。ここでプレイヤーは主人公というよりも、観客に近い恐怖を味わうことになる。これは「13日の金曜日」のような殺人鬼モノに多く使用される手法。

スウィートホーム

SWEET HOME

故・伊丹十三が総指揮を担当した作品。若くして死んでしまった画家の山荘を舞台に惨劇が繰り広げられる。「エクソシスト」でアカデミー賞を受賞した特殊メイクの大御所、ディック・スミスがSFXの監修をしたことでも話題となった作品。詳しくはp58からの記事を参照のこと。

エイリアン

ALIEN

「バタリアン」の監督でもある作家のダン・オバノンの原作を「ブレードランナー」のリドリー・スコット監督が映画化。宇宙貨物船に侵入したエイリアンと船員の死闘を描く。説明の必要もないくらい有名な作品。1、2共に名作と呼ばれる数少ない映画だが、3は……。98年春に最新作4が公開される。

BIOHAZARD2 TVCM

ジョージ・A・ロメロがバイオハザード2のCMを撮っている。もちろんジョージ・A・ロメロといえば「ゾンビ」などのホラー映画で有名な映画監督。たしかに昔CMを撮っていたはずだが今となって……そう思ったのだがこれが現実であったのだ。しかも1億5千万円という制作費がかけられているそうである。そしてそれだけではない。特殊メイクに「死霊のしたたり2」のスクリーミング・マッド・ジョージ、出演は「依頼人」のブラッド・レンフロとまるでこれから長編の映画でも撮るかのような豪華メンバーだ。これらのスタッフで「バイオハザード2」のCMはクランクインしたのである。

1997年9月30日、撮影はすでに使用されていない刑務所にておこなわれ、30秒ほどのCMながら2日をかけておこなわれた。警察署の前で炎上するパトカー、そのまわりをのたのたと歩きまわる生ける屍の群れ、ゾンビ。ブラッド・レンフロ演じるレオンとオーディションで選ばれたエイドリアン・フランス演じるクレアにゾンビが襲いかかる……

R.P.D.
RACCOON POLICE

メイキングオブ TV-CM
BIOHAZARD2

BIOHAZARD 2

TUTAYA店舗にて
CMメイキングビデオ
無料レンタル中
12月20日～3月中旬まで

非売品

この「バイオハザード2」CMのメイキングを完全収録したビデオが登場。非売品ながらなんとビデオレンタル店にて無料で貸し出されるというこのビデオ。見かけたら即レンタルすべし。ジョージ・A・ロメロ監督のゾンビ最新作であり、ブラッド・レンフロ主演の最新作でもあるこのCM、見逃す手はない！

ジョージ・A・ロメロ
GEORGE A ROMERO

CMの演出、監督を勤めながら68年「ナイトオブザリビングデッド」にて映画監督としてデビュー。その後、78年に発表した「ゾンビ」にて一躍脚光を浴びる。ホラー、スプラッタファンに絶大な人気を得る。

作家、スティーブン・キングをして「最高の監督」と言わしめた監督でもある。

ブラッド・レンフロ
BRAD RENFRO

日本でも大人気の若手俳優。出演作は「依頼人」「スリーパーズ」「17 セブンティーン」「トム・ソーヤーの冒険」「マイ・フレンド・フォーエバー」など多数。シリアスな演技を得意とし、クリストファー・ウォーケンやジャック・ニコルソンを目指しているという。

スクリーミング・マッド・ジョージ
TANI GEORGE

大阪出身の特殊メイクアップアーティスト。シュールなモンスターデザインで海外でも人気が高い。特殊メイクとして参加した作品は「死霊のしたたり2」「ソサエティー」など多数。他にも日本のコミックを映画化した「ガイバー」では監督としてメガホンを握っている。

悪魔の棲む家
THE AMITYVILLE HORROR

実際に起きたといわれる超常現象事件を元にしたノンフィクション作品の映画化。悪霊に取り憑かれた家にそうとは知らず引っ越してきた一家を襲う恐怖現象を描く。これ以降なんと7本も続編が作られたが、内容は……。悪霊が取り憑いた家のシルエットが人の顔に見えたり家の作りはなかなか印象深い。

妖女ゴーゴン
THE GORGON

ある村で発見された変死体。事件の裏にはなんとギリシャ神話のゴーゴンの呪いがからんでいた……。ピーター・カッシングやクリストファー・リー、テレンス・フィッシャーなど怪奇映画の名匠、名優が集った作品。

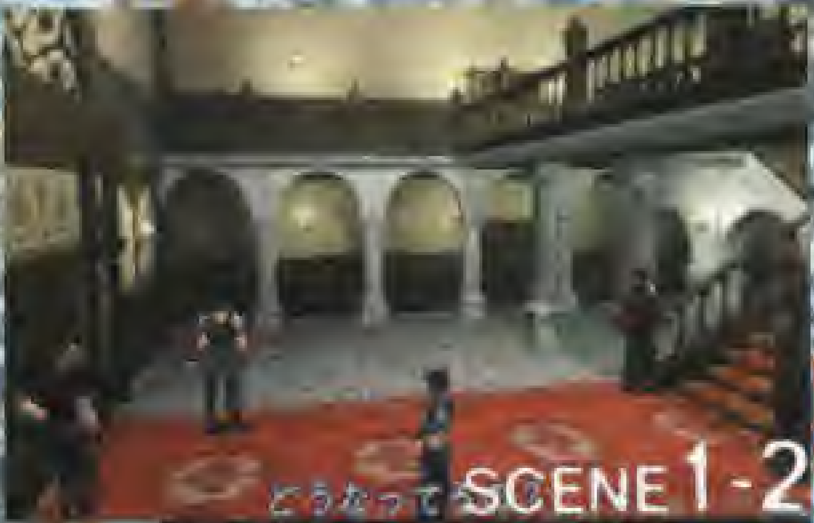
13日の金曜日
FRIDAY THE 13TH

最初は息子を亡くした母親の八つ当たり復讐劇だったが、2作目からはジェイソンという名殺人鬼が登場。何度も何度も殺されながらもいつのまにか9作もシリーズが制作されてしまう。何といってもジェイソンのキャラクター人気が絶大で、パロディ映画も多数制作された。

BIOHAZARD
ORIGINAL/DIRECTOR'S CUT

SCENE 1-1
オープニングムービー

オープニングムービーではゾンビ犬のクリーチャーが S.T.A.R.Sに襲いかかってくる。しかし、このゾンビ犬妙に動きが固く感じるのは気のせいだろうか？　まるでカメラの前で動かない人形を手で揺らしているようである。妙に動きが固いといえば「妖女ゴーゴン」。頭に蛇が生えたゴーゴンが登場するのだが、頭の蛇の動きが不自然に固いのが楽しい。



SCENE 1-2
どうなって[illegible]館内部

『悪魔の棲む家』『ナイトオブザリビングデッド』

館に入ったはいいが、なぜか正面のドアが開かなくなる。または開けられなくなる。これは『悪魔の棲む家』『ナイトオブザリビングデッド』で同様のシチュエーションを見ることができる。外に出られない状況下で、謎の館を探索する。そうしているうちに仲間が一人、また一人と謎の死を遂げていく。ハウスホラーの定番である。

SCENE 1-3
館内部ゾンビの顔

「ナイトオブザリビングデッド」

まず最初に目にするであろうショックシーンがこの「仲間がゾンビに食われている現場を目撃する」だと思う。が、実はこのシーン、ホラーマニアであればそっくりのシーンを見たことがあるはずである。それが「ナイトオブザリビングデッド」の1シーン。しかも同作品の予告編で何度も何度も見ることになるシーンなのだ。

BIOHAZARD HORROR MOVIE LINKS

モンスター・イン・ザ・クローゼット
MONSTER IN THE CLOSET

なぜか洋服タンスから登場し、人間を襲うモンスターとこんな事件になぜか出動してしまう記者との戦いを描く。これまた公開されたのが不思議な映画。ちなみにこのモンスターはとあるの[illegible]を弱点としているのだが、理由はまったく語られない。すべてにおいて不可解な映画。

ザ・クレイジーズ／細菌兵器の恐怖
CODE NAME:TRIXI THE CRAZIES

手紙の中に、「宇宙服みてえな防護服を着たスコットに……」という記述があるが、これはもちろん流出したウィルスを防ぐためのもの。どんな服かは「クレイジーズ」「サンゲリア2」で見られる。しかも似たシチュエーションでた。

BIOHAZARD HORROR MOVIE LINKS

死霊のはらわた2

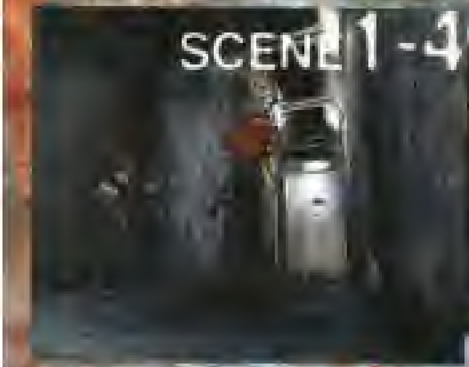
EVIL DEAD2-DEAD BY DAWN

これでもかと言うほどの残酷表現を見せ付けてくれた「死霊のはらわた」の続編。といっても前回の話の続きというわけではなく、リメイクに近い作品となっている。残酷表現は前作よりもおだやかになり、多少コミカルな仕上がり。この後ストーリーは「キャプテンスーパーマーケット」へと続くのだ。

ドクターモローの島

THE ISLAND OF DR.MOREAU

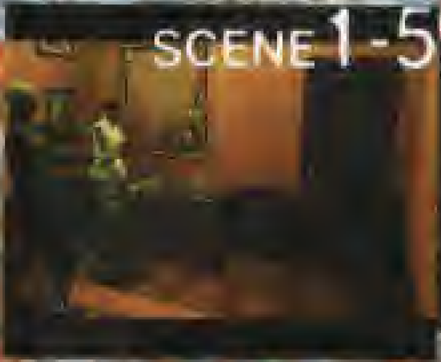
モローと名乗る科学者が住む島に流れ着いた主人公。島にいるうちに、モロー博士が人間を獣人に変えるという狂気の実験を繰り広げていることを知る……。H・G・ウェルズの古典SFの映画化で、ハッピーエンドとアンハッピーエンドの2種類の結末が用意されている。



SCENE 1-4 ショットガン

「死霊のはらわた」

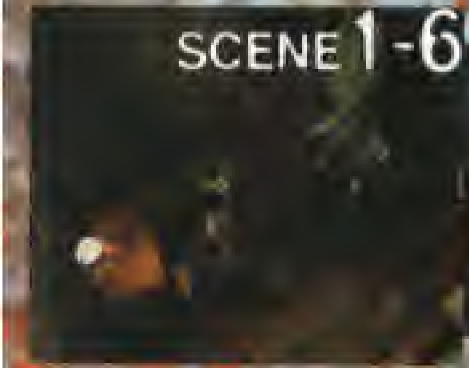
ゾンビ退治にショットガン、といえば「死霊のはらわた」シリーズである。シリーズを通して主人公のアッシュはショットガンを武器に死霊どもを蹴散らしてくれる。ショットガンでのゾンビ退治が病み付きになった人はぜひ見てみよう。



SCENE 1-5 鏡にうつるゾンビ

「13日の金曜日」

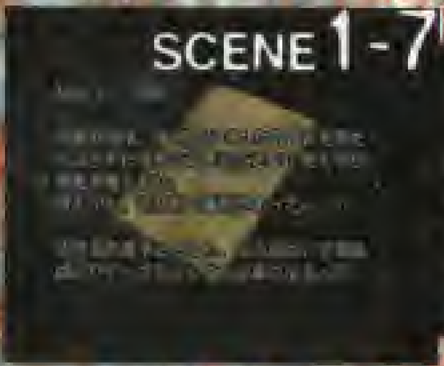
背後から迫ってくるモンスターが鏡に映る。このパターンは「13日の金曜日」など殺人鬼モノの定番である。しかもこのパターンで殺されるのはストーリー上まったく意味をなさないキャラクターが多い。



SCENE 1-6 ゾンビINクローゼット

「モンスターインザクローゼット」

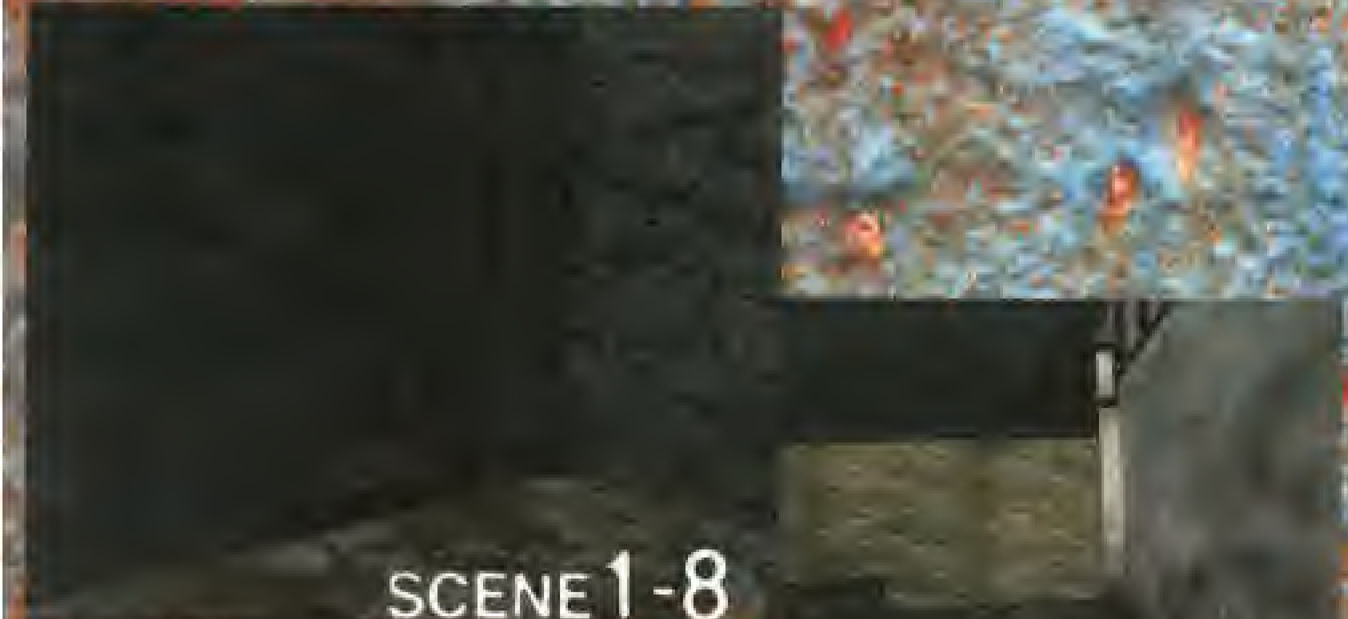
なぜかクローゼットに入っていたゾンビがいきなり登場。しかも入っていたゾンビは律儀に扉まで閉めて待っている。不思議な場面だが、「モンスターインザクローゼット」ではクローゼットからあらわれる謎のモンスターが登場する。



SCENE 1-7 所員の手帳

「サンゲリア2」「クレイジーズ」

手帳の中に、「宇宙服みてえな防護服を着たスコットに……」という記述があるが、これはもちろん流出したウィルスを防ぐためのもの。どんな話かは「クレイジーズ」「サンゲリア2」で見られる。しかも似たシチュエーションでだ。



SCENE 1-8

「死霊のはらわた」

研究所内を探検し、再び館内部へと戻るシーン。ここで初めてハンターが登場するのだが、その前に登場デモが流れる。おそらくハンターの視点だろう、少し低いカメラ位置から地面を舐めるように、しかも駆け抜けるような移動感。これまたホラーファンなら一発で気づくはずの映像である。これは「死霊のはらわた」「死霊のはらわた2」で悪霊が登場するシーンにそっくりなのだ。

バイオハザードは謎の怪物に自分のチームが襲われ、洋館に逃げ込むシーンからスタートし、中庭、寄宿舎、研究所と次々に舞台を変えていく。もちろんそれぞれに恐怖の演出が詰め込まれているわけで、窓ガラスを叩き破って登場するケルベロスやカラスについばまれる仲間の死体（ディレクターズカットのアレンジの素晴らしいこと！）、中庭の雰囲気はクリスタルレイク（「13日の金曜日」の舞台）を思い起こさせ、研究所ではなんと改造実験までおこなわれている。ここではこのページに書ききれなかった演出、設定面と映画とのリンクを列記してみる。まずは人間の遺伝子と他の遺伝子を組み合わせる研究者は「ドクターモローの島」（D.N.A）に登場するモロー博士。生物兵器が産み出すのは「シンジェノア」に登場するタイトルそのままシンジェノア。通路の先に潜むゾンビが見えるのにプレイヤーは何もしきれない、というのもヒッチコックの「爆弾理論」で述べられた手法である。

シンジェノア

SYNGENOR

生物兵器、シンジェノアをめぐって繰り広げられる企業内の争いを主に描いた作品。シンジェノアの造形は非常に出来がよく、映画がさほどヒットしなかったわりにフィギュア化までされている。なお、シンジェノア自体は「バイオ・スケアード／悪魔の遺伝子」からの流用である。

爆弾理論

ヒッチコックが提案した映画技法のひとつで、観客にはわかるが映画の登場人物にはわからないような仕掛けをまず用意し、それによって生まれた緊張感をじわじわとひっぱっていくことで、恐怖を演出する技法。ドリフターズのコントでもこの理論が当てはまるギャグがよく使われている。

Hazard Column 3

by SHIODA NOBUYUKI

SF HORROR としての BIO HAZARD

KEY 1 Sci-Fi Horror SFホラー

物語としてのジャンルをあえて特定するなら、「バイオハザード」は「SFホラー」ということになる。どこがSFなのかと聞きたくなる人もいるかも知れないが、科学者がモンスターを造ってしまうという基本プロット自体がもうSFそのものだ。

それではまず、SFホラージャンルの代表的な作品を挙げてみよう。筆頭に上がるのは「エイリアン」だが、これは次の項で扱う。次はやはり「蝿男」だろう。デヴィッド・クローネンバーグ監督の「ザ・フライ」('86年)は名作といえる。しかし、続編「ザ・フライ2/二世誕生」('88年)はほとんど話題にすらならなかった。蝿男は元々ジョルジュ・ランジュランの原作を映画化した「蝿男の恐怖」('58年)がオリジナルで、SFホラーの古典として高く評価されている。こちらも「蝿男の逆襲」('59年)、「Curce of the Fly」(未公開/'65年)の続編が作られた。

リメイクされたSFホラーといえば、ジャック・フィニィの「盗まれた街」(ハヤカワ文庫SF)も、「ボディ・スナッチャー/恐怖の街」('56年)、「SF/ボディ・スナッチャー」('78年)、「ボディ・スナッチャーズ」('93年)と3回映画化された。ジョン・ウィンダムの「呪われた村」(ハヤカワ文庫SF)も長く好まれている作品で、「未知空間の恐怖/光る眼」('60年)、「続・光る眼/宇宙空間の恐怖」('63年)と映画化され、さらにリメイク作「光る眼」('95年)はこれまたSFホラーの傑作「遊星からの物体X」('82年)のジョン・カーペンターによる作品。

KEY 2 Alien エイリアン

さて、SFホラーというジャンル自体、この作品なしには語れないといっても過言ではないのが映画「エイリアン」シリーズ。H・R・ギーガーによる衝撃的な異星生物のデザインもさることながら、スプラッタ系ホラームービーのブームが本格化する直前にあらわれた鮮烈なホラー表現が名作としての評価を決定づけた。「バイオハザード」も、多かれ少なかれ「エイリアン」シリーズの影響を受けている。各作品がどのような特徴を持っていたかを再確認しておくと、「バイオハザード2」をプレイする上でもまた違った感慨をもたらすことになるはずだ。

1作目の「エイリアン」は宇宙船内という閉鎖空間が舞台であり、乗組員がひとりまたひとりと殺されていく展開は息苦しいほどの恐怖感を映像として実現していた。常にはっきりとは映されないエイリアン、猫やアンドロイドの行動、そして動体探知器のもどかしさなど、多くの個所で見る者へ強いインパクトを与えている。それまで映画監督として特にメジャーではなかったリドリー・スコットがこれ一作で一気に最高峰に上り詰めたのもうなずける。

2作目は打って変わって派手でエンタテイメント性の高い作品となった。これは脚本もみずから書いているジェイムズ・キャメロンという才能によるところが大きいが、続編ものの映画で成功した希有な例。1作目とは異なる意味で強く印象に残るアンドロイド、少女ニュートや海兵隊員たち、そしてエイリアン・クイーンとの対決など、やはりインパクトの強い個所が数多く用意されていた。

3作目は、まず「よかった」という声の聞かれない作品。その後「セブン」('95年)で評価されるデヴィッド・フィンチャーの初監督作なのだが、シナリオ的に問題が多すぎた。一時はサイバーパンク小説の旗手ウィリアム・ギブスンの脚本で作られるともいわれていたのだが、結局シナリオは何度か破棄され関係者の要望などが中途半端に処理されたまま最後まで作られてしまった。

そして、春に公開される4作目。すでにアメリカでは公開されたため色々な情報が流れているが、現段階ではまだ決定的な評価は下されていない。今作の監督は、「デリカテッセン」('91年)、「ロスト・チルドレン」('95年)で独特の映像感覚を打ち出したジャン=ピエール・ジュネ。ウィノナ・ライダーのキャストも話題だが、果たして……。

なお、「エイリアン4」公開時にはロメロによる「バイオハザード2」コマーシャルフィルムが予告に流れることになっている。それだけでも見に行く価値はあるかも!?

「エイリアン」シリーズの流れ

タイトル(原題)	制作年	監督	エイリアンのタイプ
エイリアン(Alien)	1979	リドリー・スコット	元祖ギーガーズエイリアン
エイリアン2(Aliens)	1986	ジェイムズ・キャメロン	エイリアン・クイーン
エイリアン^3(Alien^3)	1992	デヴィッド・フィンチャー	犬型エイリアンなど
エイリアン4(Alien:Resurrection)	1997	ジャン・ピエール・ジュネ	人間との混合エイリアン?

www.residentevillive.ru

KEY3 Bio Hazard 生化学実験モンスター

「バイオハザード」のように、実験ウィルスが漏洩し人間が怪物化するという映画もけっこう作られている。ウェス・クレイブンが監督した「アウトポスト」（'95年）は、TVシリーズ「ミレニアム」や「エイリアン2」のランス・ヘンリクセンが主演。監督がスプラッタ畑の割には、怪物化現象が割とおとなしめだった。クリストファー・ランバートと「スピーシーズ」のナターシャ・ヘンストリッジが共演する「アドレナリン」（'96年）では、感染した保菌者が怪物化してしまい戦いとなる。

頭に「バイオ」とつく作品にもこの手のものが多く、「バイオ・スピーシーズ／新生命体誕生」（'94年）は墜落したロケットに遺伝子実験の廃棄物が積まれていたという設定で、墜落現場の森林地帯に米陸軍特殊部隊が向かうまさに「バイオハザード」を思わせる展開を見せる。「バイオ・スキャナーズ」（'93年）は製薬会社の開発した薬品が原因となるもので、アンブレラ社を思い起こさせる。

ここまではまだまともな方だが、「新・死霊のはらわた」（サム・ライミ制作'86年）は、ゾンビ・ウィルスによって人々がどんどんゾンビ化する。設定的には「バイオハザード2」に近いものがあるが、映画としてはたいがいな出来。もうひとつ「エイリアン・ハザード」（'82年）という映画は、原題がなんと「BIO HAZARD」。軍の超能力実験が失敗しエイリアンが地球に瞬間移動してきてしまう。なにがバイオハザードなんだかわからない変な映画。

KEY4 Sci-Fi TV テレビドラマシリーズの隆盛

現在のSFホラーを語る場合、外すことができないのがTVシリーズ。クリス・カーター制作の「X-ファイル」（'93年〜）の驚異的なヒットは、アメリカのTVおよび映画界に今も大きな影響を与え続けている。まず「X-ファイル」だが、現在アメリカでは第5シーズンが放送されており、劇場版も制作中。同じくクリス・カーター制作の「ミレニアム」（'96年〜）も、第3シーズンに突入した。

「X-ファイル」のヒットにより生まれたテレビシリーズは数多く、その多くは日本でもレンタルビデオやケーブルテレビなどで見ることができる。「X-ファイル」よりも宇宙人ネタの多い「ダークスカイ」（'96年）、サム・ライミ制作総指揮による「アメリカン・ゴシック」（'95年）、「ポルターガイスト／ザ・レガシー」（'96年）、「サイ・ファクター／超常現象特捜隊」（'96年）などが、現在レンタルなどで手軽に見ることができる。

日本に目を向けてみると、深夜に放送していた佐伯日菜子主演の「エコエコアザラク」がヒットとなったが、去年春に自主的に放送が打ち切られた。それが逆に話題となったのか、「エコエコアザラク」は劇場版3作目が制作され現在公開中。テレビの同時間帯はその後も「ねらわれた学園」や、ゲームをドラマ化した「真・女神転生デビルサマナー」とホラーテイストを含んだドラマを放送し続けている。他にもオリジナルビデオシリーズなどを含めると、まだまだSFホラー作品は増え続ける傾向にあるようだ。

KEY5 Other Facture その他の作品

最新のSFホラー映画としては、ちょうど今公開されている「ミミック」や、去年末ごろに日本でも公開された「イベント・ホライゾン」など。どちらも気鋭の監督だけに作品としての評価はいまひとつ飛び抜けないが、今後の活躍に期待したいところ。これからの話題作としては、マイクル・クライトン原作でダスティン・ホフマンやシャロン・ストーンらが出演する「スフィア」がまず挙げられる。さらに、これはホラーともいいきれないが、フィギュアの大ブームを巻き起こした「スポーン」の実写版、そしてもちろん「エイリアン4」も春には公開される。「バイオハザード2」プレイの合間にでも、こうしたSFホラー映画を見てみてもいいのでは。

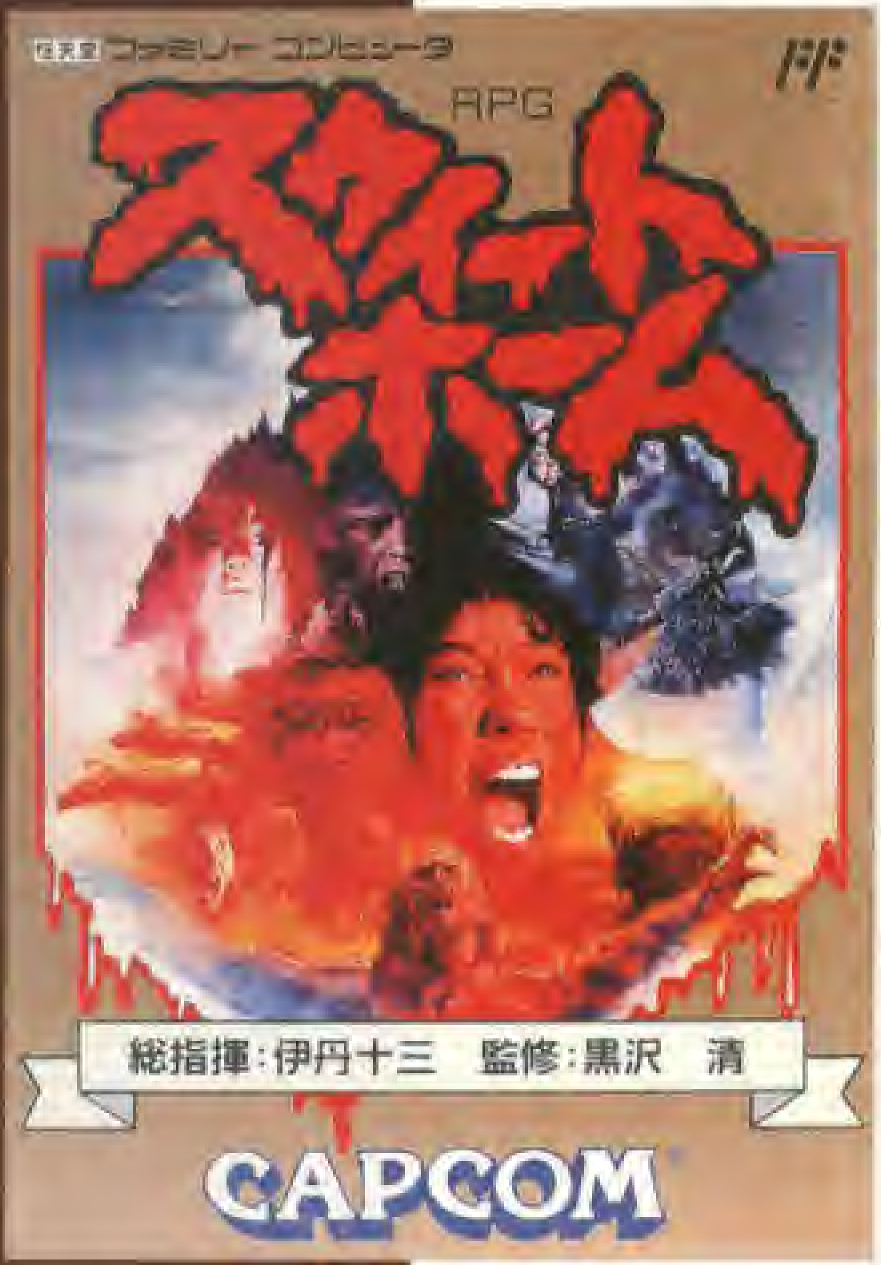
最後に、変わり種SFホラー作品をふたつ紹介しておこう。「殺人魚フライングキラー」（'81年）は、なんとジェイムズ・キャメロンの監督デビュー作。陸軍が開発した生物兵器ピラニアが海でトビウオと交配し、空飛ぶ人食い魚が生まれたというなんだかものすごい話。「SFコンクエスト／魔界の制圧」（'84年）はファンタジーものなのだが、監督がルチオ・フルチなだけに、なまじっかのホラー映画よりも派手なスプラッタシーンを見せてくれる。もっとも、こういったヘンテコな映画は見ても話のタネくらいにしかならないので、そんな時間があったら他にもっとおもしろい映画がたくさんあるので、そちらを見た方がいいにきまっているのだが。

ウィルスのもたらす恐怖

ウィルスの恐怖を扱った映画の場合、ホラーというよりはパニックのもたらす恐怖がクローズアップされることが多い。古くはマイクル・クライトン原作の「アンドロメダ…」（ロバート・ワイズ監督'71年）、新しいところではエボラ・ウィルスを思わせる「アウトブレイク」（ウォルフガング・ペーターゼン監督'95年）が代表格といえる。エボラ・ウィルスを扱ったものには他にも、そのものズバリなタイトルの「エボラ・シンドローム／悪魔の殺人ウィルス」（'96年）や、上の映画とは別物でロビン・クックの小説「アウトブレイク／感染」（ハヤカワ文庫NV）を映画化した「LEVEL4」（'95年）がある。パニック映画にならなかったウィルス絡みの映画としては、「12モンキーズ」（テリー・ギリアム監督'95年）がひとひねりした内容でおもしろい。

ゾンビのSF的バリエーション

ゾンビという設定は、ホラーに限らずSFにも応用させることができる。[illegible]エーションの中でも出色なのは、スタートレックシリーズの「ネクストジェネレーション」「ヴォイジャー」で登場するボーグ人。「同化」と称して人間やその他の種族を襲い、仲間にしてしまう恐ろしい種族で、映画最新作「ファースト・コンタクト」（ジョナサン・フレイクス監督'97年）にも敵として登場し、「機械ゾンビ」と呼ばれるシーンもある。「クリープス」（フレッド・ダッカー監督'86年）という映画では、死体をゾンビ化させる宇宙ナメクジという怪異なものが登場する。ラヴクラフト原作の「ZOMBIO／死霊のしたたり」（スチュアート・ゴードン監督'85年）は、死体蘇生術を開発した学生が主人公という異色ゾンビもの。


任天堂 ファミリーコンピュータ
RPG
スウィートホーム
総指揮:伊丹十三　監修:黒沢　清
CAPCOM

BIOHAZARDの恐怖はここからはじまった

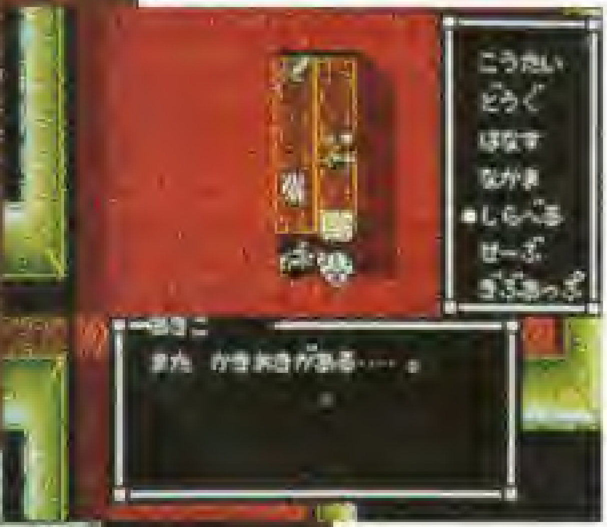
スウィートホーム

ファミコンソフト
1989年作品

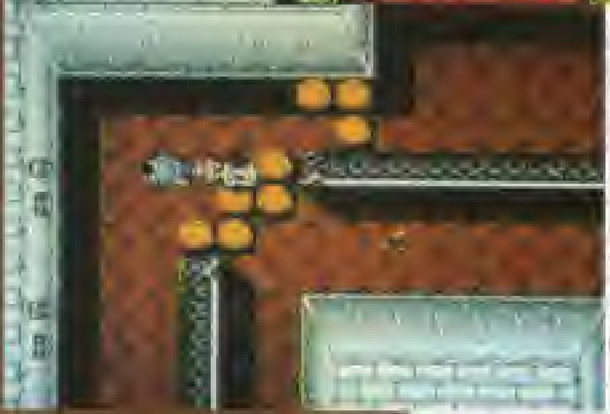
アドベンチャー要素の強いRPGとして、

心理的な恐怖感を強く押し出した異色作品。

ホラーゲームにおける金字塔的名作



▶アドベンチャーゲームの要素も盛り込まれているものの、基本的には一般的なRPGと大きな違いはない。巨大な館内を歩き回り、アイテムを駆使して謎を解いてゆく。もちろん、歩き回っていれば敵と遭遇し、戦うことになる。戦うことでキャラクターも成長する。



◀もっとも大きな特徴は、5人のキャラクターをふたつのパーティーに分けて「交代」しながら進めること。どちらかのパーティーが敵に遭遇した場合、もう一方のパーティーが近くにいるなら「呼ぶ」コマンドでいったん交代して戦闘に駆けつけさせることができる。

バイオハザードの恐怖を先取りしていたRPG

あなたは、ファミコンソフトの「スウィートホーム」をご存知だろうか。プレイステーションで最初の「バイオハザード」が発売されたのが'96年の3月のことだが、それに先立つこと7年前、カプコンは「バイオハザード」の原点とでもいうべきホラーRPGを発売していた。それが、この「スウィートホーム」なのだ。

「スウィートホーム」はパッケージに書かれている通り、故人伊丹十三氏が製作総指揮をとった同名映画をゲーム化した作品。映画の監督であり脚本も書いている黒沢清氏も、ゲームには監修という形で参加している。こうしてみると、こちらは映画が原作で「バイオハザード」は映画的であることを目指した作品という違いはあるが、どちらも「映画」を強く意識したホラーゲームであることは同じ。となれば、後から制作された「バイオハザード」が「スウィートホーム」の影響をまったく受けていないとは考えられない。少なくとも、「スウィートホーム」がなければ、「バイオハザード」というゲームが現在の形になることはなかったのではないだろうか。

実際、ふたつの作品は直接的につながる部分はないのだが、非常に密接な関係にあったことは明らかにされている。

後継作品として制作がスタートしたバイオハザード

去年12月に発売された週刊少年マガジン(講談社)誌上に、「バイオハザードを作った男たち」と題されたコミックが掲載された。それは、いわばコミック版「バイオハザード」開発秘話とでもいうべきもので、製作スタッフたちが実名で登場する物語だった。その中で、「バイオハザード」ディレクターである三上真司氏は「『スウィートホーム』の続編をつくってみないか」ともちかけられる。その後三上氏は企画を何度も練り直し、結果的に単なる続編に終わらない新しいゲームとして「バイオハザード」をつくりあげていく。

恐らく、これまでインタビューなどの記事でも、ここまではっきりと「スウィートホーム」との関係が語られたことはなかっただろう。しかし、それが明らかにされたことで、「やっぱり」と思ったユーザーも少なくないはず。ふたつの作品が描く恐怖は、かたや怨念い、ま一方は無差別な殺戮であり、まったく趣が異なる。しかし、どこか深い部分で通じる部分があるようにも思えるのだ。それでは、次のページで「スウィートホーム」と「バイオハザード」を比較してみることにしよう。その違いと相似点を洗い出してみることで、ふたつの作品における「恐怖」がどのようなものかがわかるはずだ。

伊丹十三映画の魅力

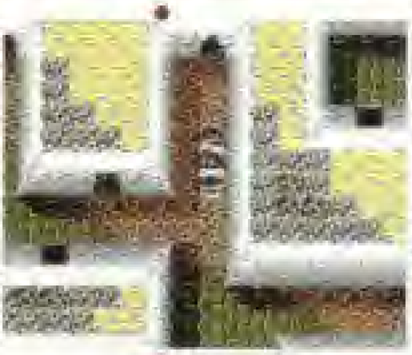
去年末に惜しくも亡くなった伊丹監督だが、停滞感の強い日本の映画業界に取ってなくてはならない才能だった。「マルサの女」('87)をはじめとする「女」シリーズが注目を集めていたが、他にも数多くの優れた作品を送り出している。自らの体験を元に鋭い風刺感覚で笑いを誘う「お葬式」('84)や、肩肘を張らずに楽しめる「タンポポ」('85)など初期の監督作品も、ひとくせあっておもしろい。また大江健三郎氏の原作を映画化した「静かな生活」('95)は、障害に正面から取り組んだ名作でもっと評価されるべき作品だろう。ゲーム版「スウィートホーム」も監督の存在なしには成立しなかったものであり、冥福を祈りたい。

新旧作品の恐怖を比較する

スウィートホーム

バイオハザード

CASE 1
視界の限られる恐怖

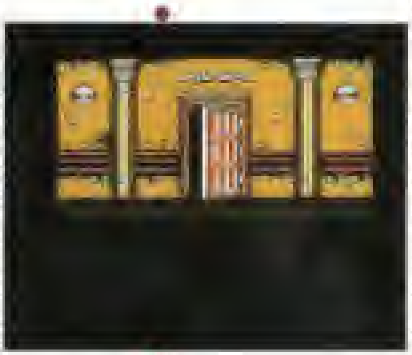

▶もちろん移動すれば先も見えるようになるのだが、一画面の視界は狭い。

2Dマップ上での移動の際として、基本的に画面に入らない部分は見えない。また、扉の閉まっている部屋の中を見通すことができない。「スウィートホーム」での視界はゲームらしい雰囲気としての制限はあるが、視界が限られていることから感じられる恐怖はない。怖いのは暗い部屋の明かりをつけるまでくらいか。

カメラアングルが決められていることから、先が見通せない曲がり角で怖い思いをする。できれば先を覗いて安全を確認したいものだが、曲がり角に近づくとがらりとアングルが変わってしまい、場合によってはゾンビと鉢合わせになってしまったりする。もどかしさをともなうものの、視界による恐怖感は確実にある。

◀曲がり角の向こうには、絶対ゾンビがいます。思ったとおりに必ず出てくるのだ。

CASE 2
扉を開く恐怖

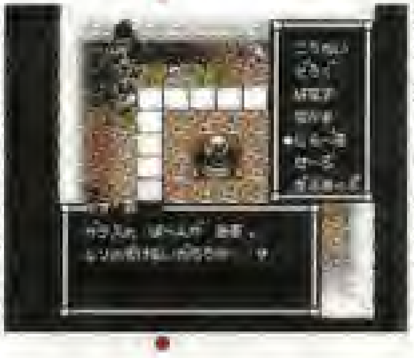

▶この軋み音が、次の部屋で待ち伏せに何かが起こるかもという恐怖感をあおる。

扉を開く時にグラフィックで表示されるのは、「スウィートホーム」でも使われている手法。特筆しておきたいのは、開く時の「ぎぎぃいーっ」と軋む音がなんともいえない恐怖感を誘うこと。ファミコンのグラフィックや音色の単純さが故に、印象が増幅され恐怖感もいや増しになってしまうといったところだろう。

美しいグラフィック、扉のバリエーション、そして扉の種類によって異なる効果音と、扉にもこだわりの感じられる「バイオハザード」。ドアの開きかたの違いも楽しめる。ただし、CD読み込みの待ち時間も兼ねているし、どちらかといえば逃げる時に扉を開いてほっとすることの方が多く、恐怖感はあまりない。

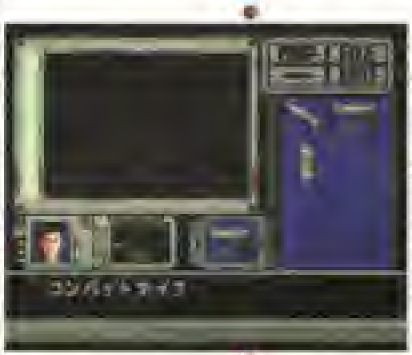
◀どちらから扉を開くかによって、押すか引くかがちゃんと変わる。扉の細かい演出。

CASE 3
持ち物の限られる恐怖


▶専用アイテムは進行に必要だったり、特定の敵に対する効果的な攻撃となる。

5人のキャラクターはそれぞれ特殊な用途を持つ専用アイテムをひとつ持ち、他にふたつまでアイテムを持てる。が、とにかく持てる数が少ないためやりくりに苦労する。アイテムが落ちている場所では持っているものと交換して置くことができるので、拾うだけでなく目的に応じて持ち替えることが重要となってくる。

持ち歩けるアイテムは6つあるいは8つとやはり少ないため、アイテムボックスを駆使して必要なものだけ持ち運ぶことが重要。アイテムは拾うとアイテムボックス以外の場所で置くことはできないので、余計なものを拾って必要なものが持てなくなる事態だけは避けたい。どちらもアイテムのやりくりが必要な点は同様。



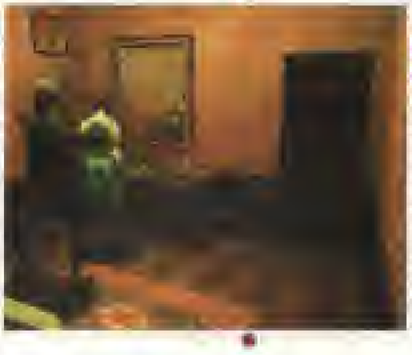
◀鍵などは必要にならない限り拾わずに場所を覚えておくのが重要になることも。

CASE 4
ゾンビに襲われる恐怖

▶吸血鬼などもゾンビの一種になるが、「バイオハザード」に登場ゾンビが……

「スウィートホーム」でのゾンビは数多い敵の一種に過ぎない。ゾンビが怖いというよりも、突然遭遇する敵の出現そのものが怖い。最初のうちはまだいいが、中盤以降巨大な敵がばーんと出現したりするだけでけっこう怖かったりする。叫び声などの効果音や、登場パターンなどが工夫されているところがポイント高し。

速い動きではないのだが、それ故に「人間ではなくなったもの」らしく恐怖を感じさせる。複数のゾンビが近づいてくる時の、緩慢ながらも着実に追いつめられていく感じは、かえって突然ゾンビがあらわれて襲ってくるよりも恐ろしい。ゾンビの動き自体は映画からきているが、うめき声も動作も実によく再現されている。


◀姿が見えなくても、近くにゾンビがいればうめき声が聞こえてくるのが恐ろしい。

CASE 5
館に仕掛けられた罠の恐怖

▶罠というわけではないが、「スウィートホーム」にも像を押すイベントがある。

仕掛けられた罠ではないのだが、このゲームでは板を使って床の穴を渡ることが多い。板は何度も渡っていると割れてしまうので、何回上に乗ったかを覚えていないと割れた時にキャラクターが穴に落ちてしまう。このゲームではキャラクターは死んだら生き返らせることなどできないので、気を付けなければ後が大変。

「バイオハザード」に登場する罠は、正しい手順さえわかっていれば容易に避けられるものが多い。例えば、像を動かして穴を塞いでおくとか、水を抜くスイッチの部屋へ行く時は右まわりで進むなど。逆に手順を無視した場合はオダブツになることも多く、初めて罠に遭遇した時は正しい手順を見つけるまでが大変なのだ。

◀2周目以降のプレイでは難なく回避できるようになる部分が多いのが特徴。

REPORT
比較から見えてきた恐怖の質

このような項目で比較してみると、「スウィートホーム」における恐怖は扉、敵と遭遇した瞬間、板のやりくりといったところになる。最後の板はきちんと計算して予定を立てる必要があるという点で異なるが、他は表現力の乏しさ故に逆に想像を働かせてしまい怖くなるというもの。自分で作り出す恐怖であるため、想像力豊かな人ほど怖い思いをし、感情移入度が低い場合はそれほど怖くないという、ある種気分次第な恐怖ということになる。もっとも、それが自然といえばそうなのだが。

「バイオハザード」の場合は、カメラアングルやゾンビの配置など、コントロールされた恐怖が多い。もちろん、ゾンビがゆっくりと近づいてくる怖さなどは想像による増幅作用もあるが、シナリオによって巧妙に恐怖をコントロールされている感覚は強い。しかし、来ることがわかっていればすべて怖くなくなるという質のものでもなく、何度見ても怖いホラー映画のように「来るぞ来るぞ……やっぱり来たあっ」という恐怖感がある。自分がどちらの恐怖を望んでいるかを考えてみるのもいいかも。

www.residentevillive.ru

BIOHAZARD GOODS COLECTION

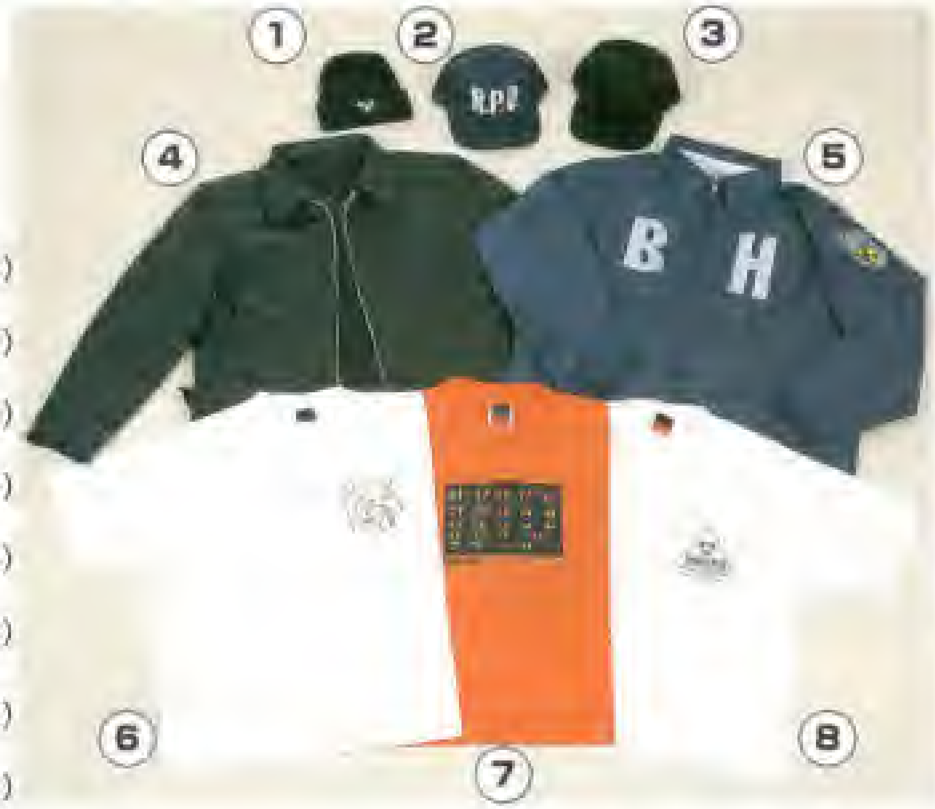
97年冬、「バイオハザード」グッズが大量にリリースされた。Tシャツやトレーナー、革ジャンなどの定番アイテムはもちろん、ハザードマークがちょっとうれしいニットキャップやリング、チョーカーも登場。豊富な品揃えを見せてくれている。

なお、これらのグッズはレアアイテム化する可能性も大アリ。（注）「バイオハザード2」の発売を先取りしてぜひともゲット。アイテムを身につけてストリートに飛び出してみたい。

まず紹介するのがシャツ。フロントに脳や心臓、染色体を、バックにはRPDやバイオハザードのマークをあしらったものが色違いを含めて8種類。安心して着られる白やポイントとして最適のオレンジなど手持ちのアウターに合わせてゲットしたい。他にも服に合わせやすいキャップやニットキャップも発売されている。

注）商品の取扱いは、カプコンフレンドリークラブ及びタワーレコード（渋谷店、札幌ピヴォ店、名古屋近鉄店、大阪心斎橋店、大阪梅田店、福岡店）にて行なっております。詳しくは、直接お問い合わせ下さい。

1.ニットキャップ	2000円（税別）
2.キャップRPDマーク	2500円（税別）
3.キャップバイオマーク	2500円（税別）
4.革ジャン	68000円（税別）
5.RPDジャンパー	15000円（税別）
6.Tシャツ心臓	3000円（税別）
7.Tシャツ染色体	3500円（税別）
8.TシャツRPD	3500円（税別）



R.P.D.
BIOHAZARD

トレーナー（赤、紺）
各6000円（税別）

これまた定番アイテムのヘアバンド。バイオハザードの挑発的なマークはクラブなんかでもしっかり目立てそうだ。いっしょにメタルとアクリル樹脂でできたチョーカーを合わせてもいいだろう。このへんのアイテムは組み合わせが自由に楽しめるのでひとつもっておいて損はないだろう。

チョーカー（青、赤、シルバー）
各2000円（税別）

ヘアバンド（黒、白）
各1500円（税別）

リング（メンズ14号）
各3000円（税別）

ブレスレット
3500円（税別）

ピンズ（バイオ3個、RPD2個セット）
2500、2000円（税別）

アクセサリー、小物類としては他にバイオハザードマークのリングが2種類、さらに中央部にバイオハザードマークが彫られたブレスレットもアクセントとして役に立ちそうだ。なお、この手のファッション系アクセサリーを使用しない、という人にはキーホルダーもあるし、バイオハザードマークだけでなく、RPDバージョンも発売されているピンズなどもいいだろう。カバンやキャップのワンポイントにつかえるぞ。

キーホルダー
1500円（税別）

「バイオハザード2」と同時に発売されるのがこの「バイオハザード2オリジナルサウンドトラック」だ。Theme of "G"と名づけられた主題を元に展開される音楽はゲーム本編同様聴く者の恐怖をあおるように組み立てられているとのこと。初回特典として、ダンボール地の特製ジャケットとラクーン市警のシリアルナンバー付き認証プレートがついている。

BIOHAZARD 2
ORIGINAL SOUNDTRACK

BIOHAZARD 2
ORIGINAL SOUNDTRACK
バイオハザード 2
オリジナル・サウンドトラック

バイオハザード2オリジナルサウンドトラック
2100円（税込）

バイオハザード専用コントローラー
3300円（税別）

ASCII
R1
SELECT
START
DASH
ACTION

バイオハザードヘッドフォン
3800円（税別）

バイオハザード ソフト グッズ プレゼント!!

1	Tシャツ柄	×3
2	TシャツRPD	×3
3	キーホルダー	×10
4	ピンズ（バイオ3個セット）	×5
5	ピンズ（RPD2個セット）	×5
6	トレーナー（RPD紺）	×1
7	トレーナー（バイオ赤）	×1
8	初回特典サントラCD	×2
9	バイオハザードコントローラー	×3
10	バイオハザードヘッドフォン	×3
11	バイオハザードソフト（セガサターン版）	×5
12	バイオハザードディレクターズカット（プレイステーション版）	×5
13	エイリアン4映画チケット	×10

なんとここで紹介したグッズの一部、そして映画「エイリアン4」のチケットをあわせて計56名の読者にプレゼント。巻末に綴じ込んであるアンケートはがきに必要事項と欲しいアイテムの番号を必ず書いて送ってください。通販とタワーレコードでしか手に入らない「バイオ」グッズを手に入れるチャンスだ!

INDEX

9mmパラベラム・・・・・15
BB弾・・・・・19
G・・・・・29
G(幼体)・・・・・29
H&K　VP70・・・・・15
H&K　VP70バースト・・・・・15
M203・・・・・17
M79グレネードランチャー・・・・・17
M9バヨネット・・・・・18
MAC11・・・・・14
S. T. A. R. S・・・・・13
アダー／ヨーン・・・・・30
アリゲーター・・・・・26
イビー・・・・・27
エイダ・ウォン・・・・・11
オートマチック・・・・・18
ガスオペレート・・・・・16
キメラ・・・・・31
グリップ・・・・・19
クレア・レッドフィールド・・・・・10
グレネード・・・・・17
グレネードガン・・・・・17
グレネードガン・・・・・18
クロウ・・・・・24
コマーシャル・フィルム・・・・・6
コルトパイソン・・・・・18
コンバットナイフ・・・・・18
シェリー・バーキン・・・・・11
ショットガン・・・・・18
スィートホーム・・・・・58
ステージガン・・・・・17
スパークショット・・・・・17
ゾンビ・・・・・21
ゾンビ犬・・・・・24
タイラント・・・・・31
デザートイーグル50A. E・・・・・16
デザートイーグル50A. E 10インチ・・・・・18
テラー・・・・・6
ネプチューン・・・・・31
バースト射撃・・・・・15
ハンター・・・・・31
プラント42・・・・・27
ブローニングHP・・・・・17
ブローバック・・・・・19
ヘッケラー&コック・・・・・15
ベレッタM92F・・・・・18
ボウガン・・・・・17
ホラー・・・・・6
マグナム弾・・・・・16
モス・ジャイアント・・・・・25
ユンファ撃ち・・・・・18
ラージ・ローチ・・・・・26
ラクーン市警察・・・・・12
ランドールM12・・・・・14
リッカー・・・・・28
リボルバー・・・・・18
レオン・S・ケネディ・・・・・8
レミントンM1100・・・・・15
レミントンM870・・・・・18
レミントンM870ブルドッグ・・・・・15
ロケットランチャー・・・・・18
ワスプ・・・・・30
火炎放射機・・・・・16
火炎放射機・・・・・18
限定発売モデル・・・・・19
銃器マニア・・・・・19
銃身・・・・・16
大グモ・・・・・25

参考文献

神話伝説関連
「世界の宗教と経典総解説」（自由国民社）
「吸血鬼の事典」マシュー・バンソン／松田和也（訳）（青土社）
「エリアーデ世界宗教事典」ミルチャ・エリアーデ&ヨアン・P・クリアーノ／奥山倫明（訳）（せりか書房）

映画関連
「怪奇映画の手帖」菊地秀行（幻想文学出版局）
「幻想映画館」高橋克彦（PHP）
「内臓幻想」友成純一（ペヨトル工房）
「サイコ・ホラーの系譜」（ぶんか社ムック）
「モンスター映画の誕生」児玉数夫（青弓社）
「恐怖の臨界／ホラーの政治学」マーク・ジャンコヴィック／遠藤徹（訳）（青弓社）
「恐怖映画大全」（辰巳出版ムック）
「スティーヴン・キング／恐怖の映像」アン・ロイド／住友進（訳）（ジャパン・ミックス）
「カルト映画館／ホラー映画編」（社会思想社／現代教養文庫）
「ビデオソフト完全カタログ」（角川書店）
「シネマガイド全洋画2nd Edition」（CD-ROM／スティングレイ）

小説関連
「世界のオカルト文学幻想文学総解説」（自由国民社）
「世界の奇書総解説」（自由国民社）
「ホラー小説大全」風間賢二（角川選書）
「スティーヴン・キング／恐怖の愉しみ」風間賢二（筑摩書房）
「戦慄のモダンホラー読本」（KKベストセラーズ）
「このミステリーがすごい！」（宝島社）

銃器関連
「世界映画・拳銃大図鑑」小林弘隆（洋泉社）
「コンバット・ウェポンズ・イラストレーテッド」（ホビージャパン）
「アメリカン・スワット」（ホビージャパン）
「月刊GUN」（国際出版）
「コンバットマガジン」（ワールドフォトプレス）
「ナイフ・マガジン」（ワールドフォトプレス）
「月刊アームズ・マガジン」（ホビージャパン）
「最新エアガンカタログ」（成美堂出版）
「GUNs DIGEST 1997」（国際出版）
「女神転生Gun図鑑」（同人誌／パラベラム）

BIOHAZARD2

STAFF

Publisher	坂本健
Project Manager	倉田学
Producer	高橋信太郎/岩田紗由美
Project Staff	成田望/森思朗/横山忠志/飯岡智寿
Sales Staff	里平貢一
Art Direction & Design	松尾裕介
Design	狩俣鎮郎
Special Thanx	伊藤誠司/鈴木奈穂
	バンダイビジュアル(株)
	(株)ギャガ・コミュニケーションズ
	(株)ビーム・エンターテイメント
	(株)JCA
Editors Office	CB's PROJECT
Editor in Chief	堀田信之
Editorial Staff	保坂和広
Editorial Supervisor	成沢大輔

BIOHAZERD2 PROLOGUE OF TERRORS
堀田信之&CB's PROJECT 編著
1998年1月27日 初版第1刷 発行

発行:株式会社リクルート
発売:株式会社メディアファクトリー
郵便番号 104-8001
東京都中央区銀座8-4-17

印刷・製本所:株式会社リクルートコンピュータパブリシング

本書は著作権上の保護を受けております。本書の一部あるいは全部について(ソフトウェア及びプログラムを含む)著作者及び出版社に対し文書による承諾を得ずに、いかなる方法においても無断で複写、複製することを禁じます。

「じゅげむ」は株式会社リクルートの登録商標です。

●定価はカバーに表示してあります。
ISBN 4-88991-510-9 C0076 1998, Printed in Japan
●乱丁本・落丁本はお取り替えいたします。
●ゲームの内容に関するご質問についてはお答えできませんので ご了承ください。
●"♨"マーク及び"Play Station"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。

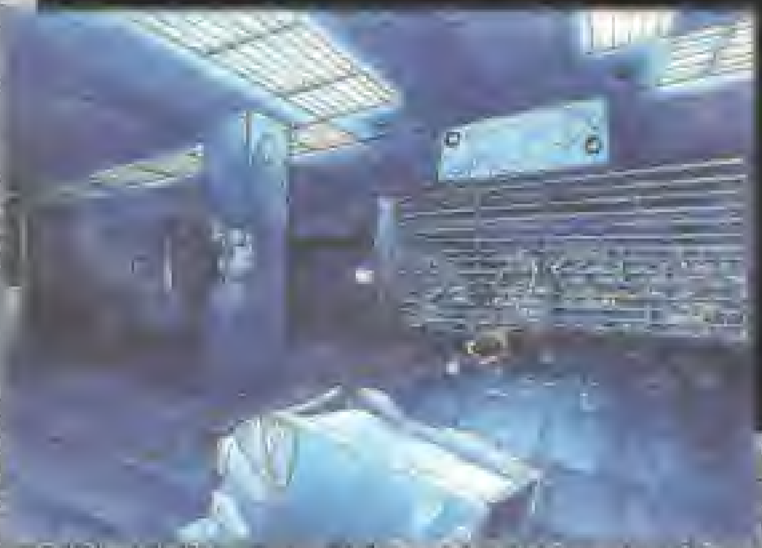
©CAPCOM CO.,LTD. 1998
©1998 CB's PROJECT
©1998 RECRUIT CO.,LTD.

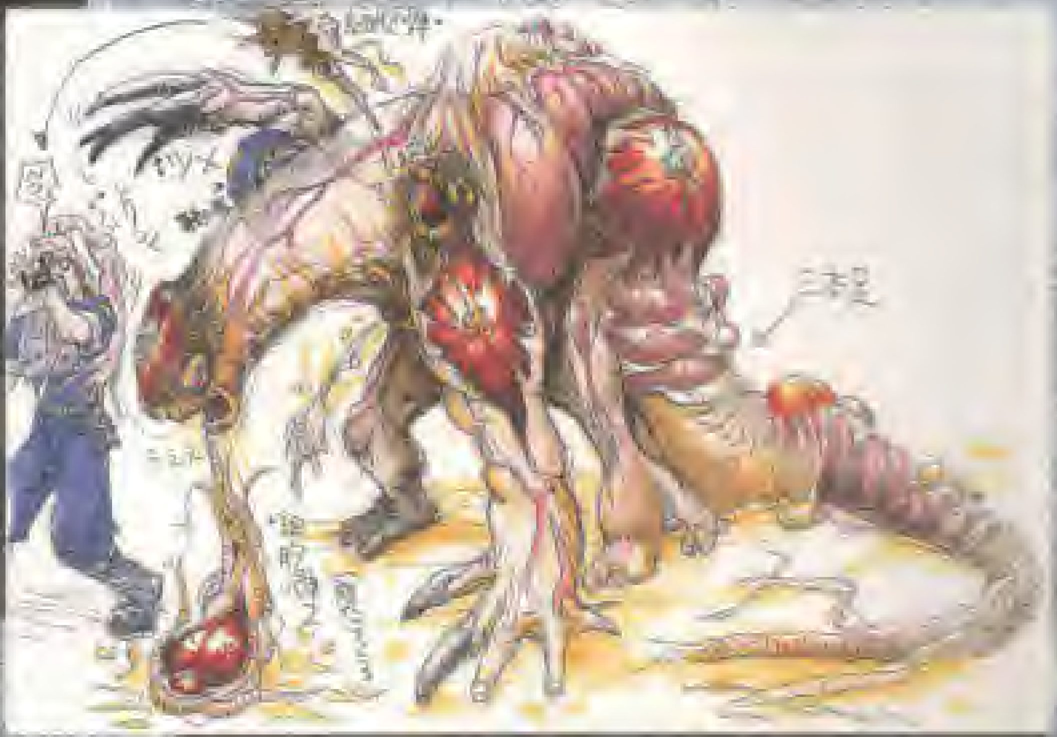
掲載の「バイオハザード2」のゲーム画面は、実際の商品と異なる場合があります。

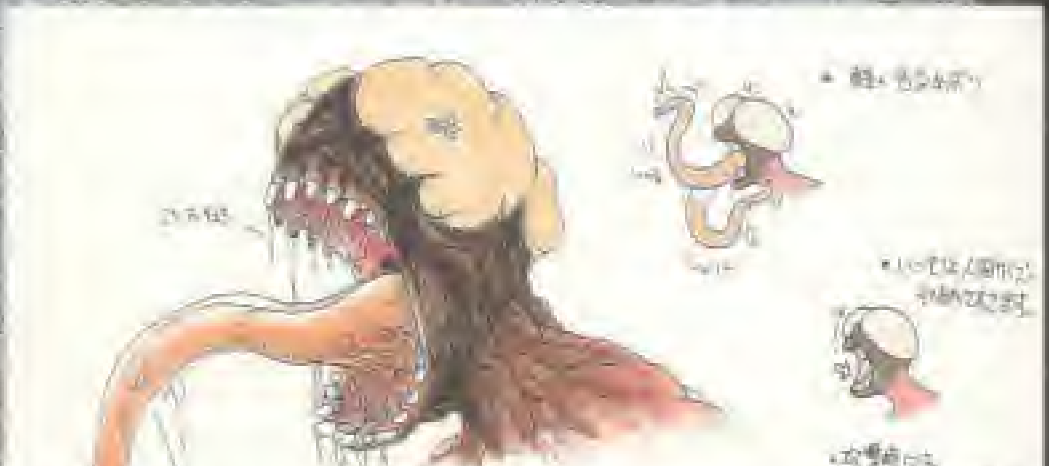
OMAKE

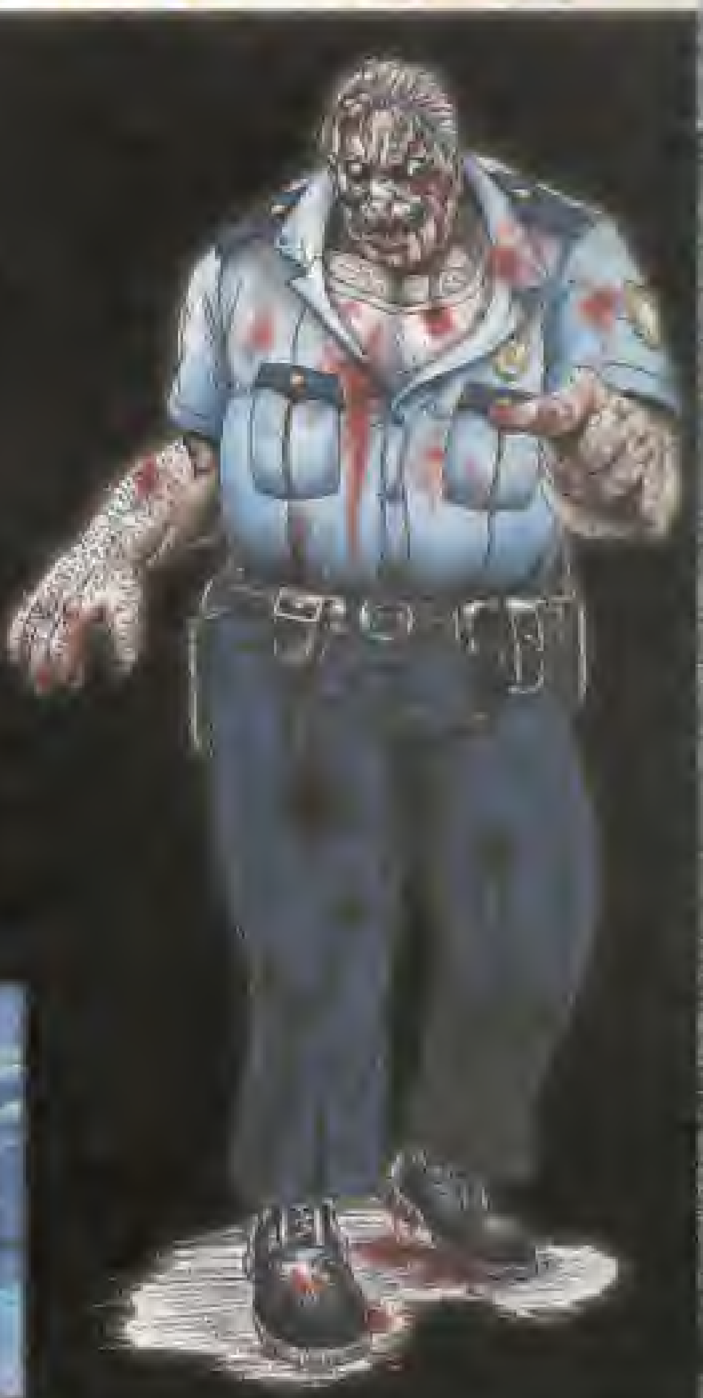
バイオハザード2 デザイン画集

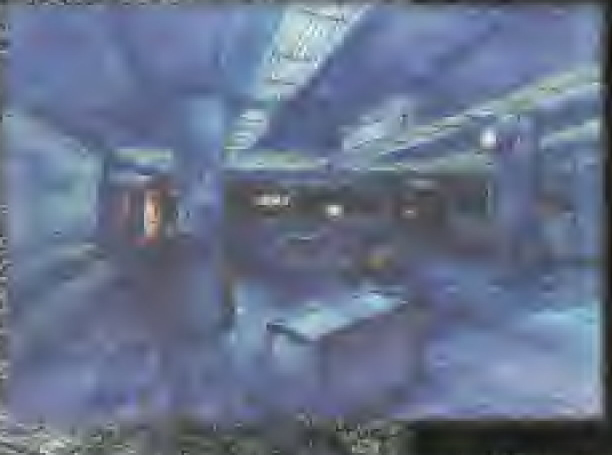
「バイオハザード2」だけに限ったことではないが、ゲーム中に登場するモンスターや建物などはイメージイラストなどが数多く作成され、何度もデザインを変更しながら作られている。そうしたデザイン画は、残念ながら多くが公開されることなく終わってしまう。ここでは、そうした貴重なデザイン画のいくつかを紹介したい。「G(仮称)」などのデザイン画には、細かい指定などが書き込まれており、デザインスタッフのこだわりが感じられるはずだ。











CAPCOM
ひとりでやるんじゃなかった。
R.P.D
噂は聞いただろう
全世界200万人以上が震えたあのゲームの事は
2年の沈黙の間、恐怖は静かに成長していたのだ
孤独、暗闇、この状況では決してやるな
怖くて、怖くて、やめられなくなる
それが、怖いのか、面白いのか、
次第にわからなくなってくる
BIOHAZARD® 2
バイオハザード2 プレイステーション用ソフト サバイバルホラー
S.T.A.R.S. RACCOON

www.residentevillive.ru

このゲームには暴力シーンやグロテスクな表現が含まれています。

★カプコンソフト情報★ 大阪(06)946-6659 東京(03)3340-0718
[illegible]
電話番号は、よく確かめておかけ間違いのないようにしてください。

株式会社カプコン 〒540 大阪市中央区内平野町3丁目1番3号
CAPCOM FAX 情報 (06-947-4540 [illegible]

©CAPCOM CO.,LTD. 1996 ALL RIGHTS RESERVED.

ISBN4-88991-510-9

C0076 ¥780E

MEDIA FACTORY メディアファクトリー

定価本体 780円(税別)